


SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by Jiunn.Hong.Lin

HEAT 100 & 黃金榮譽榜 & High 20 出爐

83

本期特賣240元

1996年2月號

《SUPER NEW FILES》
地下城守護者　黑暗之蠱
銀河帝國　蚯蚓吉姆　百慕達疑雲
無聲狂嘯　等10篇國外Hot Game介紹

《超級檔案夾》
金庸群俠傳　模擬總統大選
帝國霸業　富貴列車
革命-阿曼尼斯開國啓示錄
麗獸　沉默的艦隊　中原鏢局
等14篇中文新品介紹

《新GAME熱報》
新蜀山劍俠　英雄無敵
大富翁3　機甲雄風　綜藝大進擊

《遊戲攻略》
狩魔獵人II(上)　鎮暴特遣隊　異星搜奇
凱蘭迪亞3　提督的決斷II
魔石堡(上)　十字軍(下)

《遊戲獵人》
魔獸爭霸II　新毀滅巫師　天翔記
橫越萊茵河　同級生2
第11小時　絕地大反攻2
驚爆實感賽車
96年國際足球聯盟
異星搜奇
等20篇精彩評析

《百戰天龍》
新毀滅巫師最強秘技
驚爆實感賽車秘技
鎮暴特遣隊敵人現身大法
劍芒羅曼史經驗值無限增殖法
獸鄉守護者看圖大法

《98精品店》
BOMBER QUEST　ANGEL ARMY
きゃんきゃん戀愛物語
悅樂の學園　魔法陣都市

《DOS/V八百屋》
背德の女神　激情小屋四部曲

《PC地帶》
永遠的APPLE II
射擊遊戲的新選擇
個人電腦BIOS初探(2)
啓亨震感教育聲效卡

本期封面
模擬總統大選

最佳女主角票選結果 & 中獎名單公佈

速閱296頁

PC族總動員普查活動
即日起開始動員

全省電腦經銷商・書局均售　NT$240　HK$65　RM$29

# 自然的綠色生活空間

# 亞洲綠色電腦

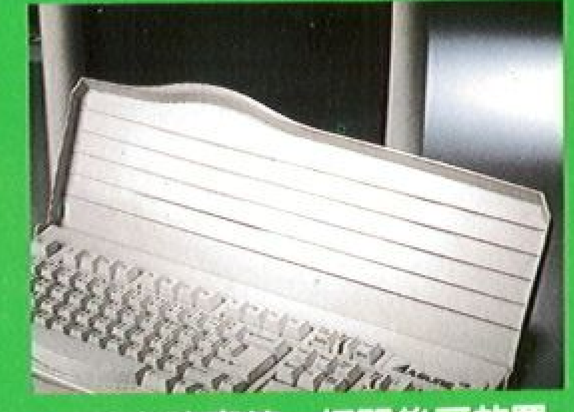
省電．低污染．低噪音．低幅射．可回收



● 採102鍵中英文兩用鍵盤(倉頡、注音、大易)，含12功能鍵



● 符合人體工學，品質好、觸感佳、故障率低
● 附有手靠板，可支靠双手



● 附有防塵蓋，打開後可放置資料、書籍

## F575V · F590V · F5100V

亞洲電腦

研展製造：

亞資科技股份有限公司

● 高雄總公司：高市前鎮區擴建路1-16號14F
(07)815-0788 FAX/(07)815-0907

● 台北分公司(02)961-5890

● 台中分公司(04)311-1743

亞資電腦世界全省經銷商服務網

台北市
象 彤(02)753-0234
金 氏(02)597-2318
偉 翔(02)716-0527
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
321-8663
世 昌(02)392-7588
世 詮(02)535-1746
立 龍(02)972-5432
欣 揚(02)735-3821
弘 瑒(02)936-2956
串 通(02)937-7618
柏 誠(02)581-6527-8
昇 宏(02)321-0956
台北縣
昆 佑(02)961-5890
合 泰(02)996-0695
紳 羌(02)988-9353
駿 華(02)928-0508
中壢地區
李 安(03)425-8000
銘 浩(03)422-5057
仕 光(03)452-7228
新竹地區
龍 雲(035)784-288
東 美(035)887-439
康 富(035)597-308
三 鋁(035)240-638
永 禾(035)921-717
苗栗地區
駿 詮(037)622-068
俊 龍(037)728-720
台中地區
基 安(04)311-1743
通 威(04)322-9943
學 盟(04)255-4517
亞 紀(04)223-7247
亞 宸(04)237-3900
亞 歌(04)252-9526
飛 威(04)297-7505
一 佳(04)389-9876
彩色龍(04)202-9350
凱 立(04)283-3185
博士威(04)332-3903
巧 麒(04)481-6277
佳 冠(04)276-9867
富 太(04)213-1689
世 欣(04)277-3536
啓 達(04)693-4275
傳 幼(04)525-0535
老 古(04)885-5572
銘 銓(04)889-0646
駿 業(04)875-4362
吉的堡(04)874-3926
韋 欣(04)888-8772
昶 勝(047)223-766
千 旭(047)627-778
李 安(047)234-010
晨 光(047)553-139
尚 品(047)771-077
日 成(049)336-959
聯 華(049)355-553
學 者(049)318-545
冠 胄(049)901-386
嘉義地區
雲 啓(05)533-8549
亞 洲(05)633-3609
明 日(05)534-6005
巨 朋(05)225-6431
台 大(05)278-1686
天 方(05)236-5929
盟 統(05)275-4993
台南地區
建 鴻(06)254-3331
群 達(06)656-8511
好運來(06)211-3723
萬 達(06)238-8761
今 科(06)595-1617
宏 華(06)228-0395
永 昇(06)590-3949
碧 彩(06)233-6767
飛 雅(06)236-2669
宇 恆(06)234-1680
高雄地區
信 光(07)222-9316
天 下(07)282-8175
林 記(07)251-1963
不二家(07)363-8703
協 倫(07)392-2517
羽 台(07)323-4478
久 大(07)747-6564
上 欣(07)821-2133
耀 昇(07)551-1565
大 楓(07)806-3959
紀 霖(07)642-0031
正 航(07)226-7992
呂 奇(07)612-1812
林 郁(07)389-9956
科 聖(07)312-3001
信 盛(07)342-8333
新 銳(07)223-5201
成 華(07)222-6081
宏 太(07)622-4816
總 源(07)747-9327
國 庫(07)225-3637
天 方(07)385-9130
維 恆(07)222-7150
新 力(07)371-3735
宏 華(07)223-4045
屏東地區
亞 力(08)776-1792
邁 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
理 想(08)753-2962
勝 瑞(08)775-2225
全 富(08)722-0249
聖 德(08)866-4313
佳 榮(08)866-4313
華 幼(08)755-0280
全方向(08)723-9543
澎湖地區
安 安(06)927-1263
金門地區
理 想(0823)32-531
台東地區
鴻 飛(089)326-
花蓮地區
全 翰(038)562-

# 編輯室留言板

豬去鼠來新年到
眉開眼笑樂逍遙

霹靂天地一聲開
好運從此跟著來

炮竹一聲響徹天
吉鼠跟著來報到

1996　新格言～
『團結、團結，就是力～量！
團結、團結就是力～量』
一元復始，萬象更新
祝　新年快樂

新年新希望，各位讀者加油!!

徒弟：「師父，什麼是好的刊物呢？」　師父：「看的、摸的都舒服！」
徒弟：「那；好的書籍呢？」　師父：「買的、翻的都舒服！」
徒弟：「哦！那好的雜誌就是看的、摸的、買的、翻的都舒服囉！」
師父：「笨蛋，師父我就是說軟體世界雜誌嘛!!」

買一本吧！也許明天就要漲價…

新年到、穿新衣、戴新帽
玩遊戲、買雜誌、送光碟
總編看了哈哈笑！　李俊賢

哇嗚！又老了一歲了!!
石志清



無法讓你一手掌握的光碟，
盡在軟體世界雜誌裡!!　曾玉琴

96' 新好男人　雜誌版
我是當上主編後，才開始學做主編的！原來主編的眞正含意是～
主要被鞭打的對象（我被騙了!!）不過有一個人，他被鞭得更慘，
他叫總編。哈哈!!眞慘。
升官後，我不再跟女友約會，不過倒是常與電腦、遊戲、漫畫私會，
最近雜誌完稿後，都會有一股想去旅行的衝動，想去妹妹很多的地方說！
新世代好男人 鍾文慶

【感言】嗚…我也想去…只是不能說…否則會被鞭得更慘…
一個已經被鞭得很慘的男人留　【要去的請留言】要排隊…

這陰暗的窗外
疑是沈沈的黑夜
字也躺得有些慵懶
伸個懶腰　這才發覺
窗外原是即將破曉的黎明

陰陰涼涼的清晨
好像在肯辛頓公園長椅上的
心情　造物所賞賜的清晨
每個都是全新的信心與盼望
信心，源自周密的準備　而非假想
盼望，源自明確的目標　而非等待

滿懷信心與盼望
軟體世界雜誌
大步向前



嗨！
我是軟世的皮蛋美女～文怡！
願你們…捧著軟世，好夢連年

軟世雜誌誤青春
少女少婦成老媽
育有兩女雜誌迷
軟世雜誌當我家
嗚～
不得已啊…誰願意
熬夜趕稿的母女三人行留
郭美玲




發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
文字編輯／李永治、韓希如、葛文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美蓉

特約編輯／蘇經天、許德全、莊振宇
特約作家／
徐維成、鍾凱文、徐國振、朱學恒、
廖奇建、劉昭毅、駱婷婷、何　布、
羅元聰、黃俊銘、葉明璋、黃振倫、
黃文龍、侯育宏、王詠文、劉建台、
陳志明、葉宗明、俞伯翰、黃啓禎、
林旭中、賴福鑫、劉稼禹、傅冠彰、
卜起經、劉建良、張世松、陳俊弘

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳眞：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（ 07 ）815-0988 轉 250、251
FAX：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（ 04 ）2020870
FAX：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern
Park, 41200 Klang, Selangor
Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
大陸地區代理／天下兄弟遊戲匯集
TEL：002-8620-3855531




# 軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1996.FEBRUARY



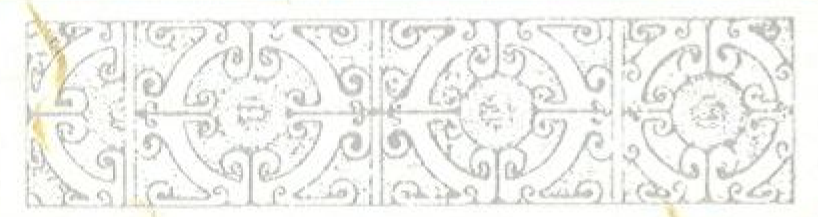
歲歲平安 新年快樂 事事如意 新春吉祥 年年發財

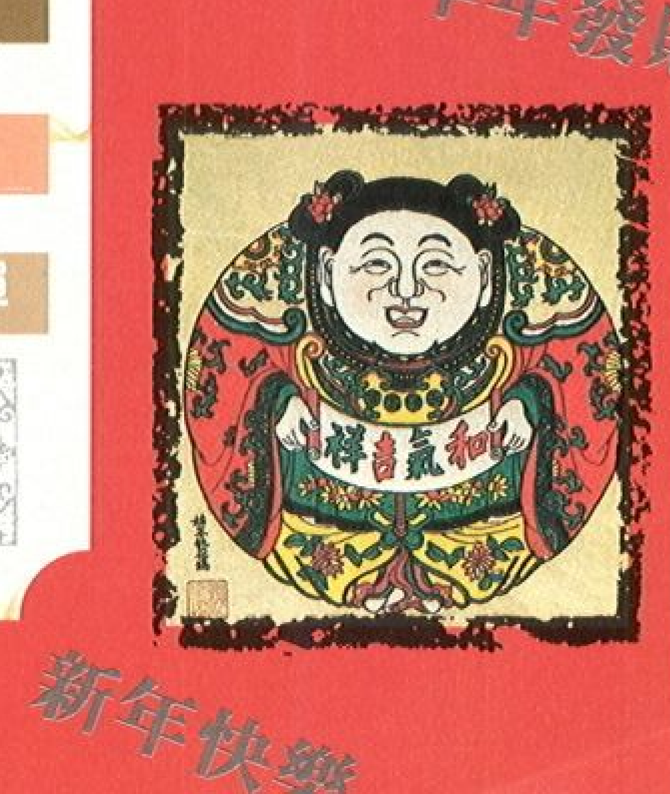


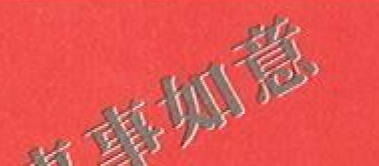
●中華郵政南臺字第525號執照登記爲 雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版 臺誌字8603號。
●中華民國78年４月創刊，每月15日出刊。











## 閒閒猜廣告

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究爲哪家公司發行（請填入廣告索引中之公司編號），幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中（答案將依廣告索引所登列爲準）。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容




### 82期廣告解答

A(20)B(28)C(24)D( 5)E( 4)
F(11)G(10) H(32)I(27)J(19)
K( 3)L(30)M( 6)N(31) O(12)
P(22)Q(33)R(15)S(18)T(26)
U(14) V(21)W(13)X( 9)Y(17)
Z( 1)

### 82期廣告中獎人

台北縣－李元中
桃園縣－陳承志
宜蘭市－孫瑋俊
嘉義市－王鴻昇
台北縣－張漢賓
台中市－陳權澤
屏東縣－林祺章
台北縣－林忠民
新竹市－黃杜鴻
台南縣－廖翊廷

【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體磁片版（不限出版公司），請速電洽本社】

新年快樂　事事如意




# 廣告索引

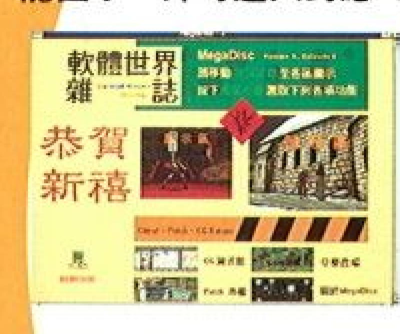







本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、展示版皆可利用滑鼠在圖形介面上載入硬碟，完全不必煩勞玩家自行動手安裝，在記憶體許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行，其方法為切入光碟根目錄(如 D:/>)，鍵入 SWM 來進入圖形介面，並依照以下說明選取各項功能：

● 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。




● 在CG圖畫館、草藥農場、Patch專櫃中，以滑鼠左鍵單擊左方圖示即可秀圖或載入硬碟。

● 進入試玩、展示區後，以滑鼠左鍵單擊左圖所列的反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。**直接單擊遊戲圖片也可以進行安裝。**

INSTALL：安裝試玩或展示版到硬碟中。

README：線上查看說明檔。

RUN！：直接由介面中執行。

回主選單：回到選各區的主畫面中。

上一頁：切到上一頁的內容。

下一頁：切到下一頁的內容。

## ■ 硬體需求

386DX-33以上
4MB RAM
還有……光碟機！

## ■ 注意事項

①若載入程式後，畫面無法正當顯示，請執行光碟根目錄下的univbe.exe驅動VESA模式。
②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記憶體不足而跳回，離開介面在DOS下執行便可正常。
③因介面開發費時，本期尚未加入遊戲硬體設定模組，若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值為聲霸卡(220,7,1)。

# 【DOS版】MegaDisc 光碟使用說明【Windows版】




本光碟為方便讀者在WINDOWS中操作試玩版的安裝與執行，將 MegaDisc 原有的文字模式介面程式加以修改，以便在WINDOWS系統下正常運作，故其操作方式與原先的DOS版完全相同，但請注意目前介面程式只支援 WIN 95 ，不支援 WIN 31 ，其使用方式如下：

### A WINDOWS 95

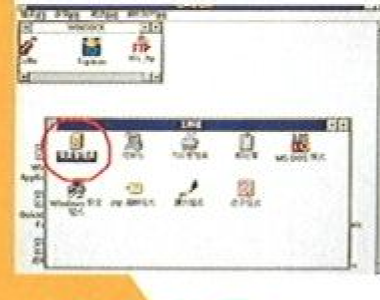


(1)在 WIN 95 開機後，將 MegaDisc 放入光碟機中，以滑鼠游標雙擊打開「我的電腦」圖示，找到光碟機圖示，再以滑鼠游標雙擊來觀看 MegaDisc 檔案內容，找到 MegaDisc 圖示後，再按滑鼠雙擊便能執行光碟介面程式。

(2)進入文字模式的介面程式後，請按照程式指示來安裝或執行試玩版，在安裝或執行時，介面程式會暫存在背景中，在執行完成後，可按 Alt ＋ Tab 的組合鍵切回介面程式。

PS ：讀者亦可打開一DOS 模式視窗，直接在光碟根目錄下以 SSWM.EXE 來執行介面程式。

### B WINDOWS 3.1



(1)由於介面程式並不支援 WIN 31 ，雖然可執行但不能正常運作，讀者可以檔案管理員來代替介面程式。在進入 WINDOWS 後，打開檔案管理員來流覽各遊戲目錄，進入目錄後，以滑鼠雙擊檔名圖示來安裝或執行試玩版。

(2)一般的情況下，安裝程式為 SETUP.EXE 或 INSTALL.EXE ，其他的執行檔為試玩版主程式，大部份皆可直接執行。

## < 注意事項 >

(1)大部份的試玩版在安裝完成後，會產生群組圖示，若過於雜亂可用資源回收桶刪除。
(2) WINDOWS 、 WINDOWS 3.1 、 WINDOWS 95 皆為 Microsoft 公司的註冊商標。

## ■ 硬體需求 ■

486DX50 以上
4MB RAM
還有…光碟機！




# TOP 20 Best 5

●統計日期：12月29日～1月28日　●廢票：32　●其他：149
●總得票數：2033票　●資料來源：軟體世界雜誌82期選票

## RANK 1　同級生 II

上期排名 4 ↑
□第三波
□策略
票數 655

嗨！大家好，我們是來自東洋的轉校生－同級生，自從學會講中文後，就越來越受歡迎了說！本來還以為那個什麼劍、什麼俠的？! 武功多強、法術多高咧！咱們衆家姐妹才小露一手銷骨蝕魂大法，盟主寶座就…咻…手到擒來。



## RANK 2　仙劍奇俠傳

上期排名 1 ↓
□大宇
□RPG
票數 537

我咧 #@%*$ …，前面的日本娘兒們，別…別…太囂張喔！本劍俠一時閃神，不小心多看了妳幾眼，才…才…著了道的哦！妳那啥撈子的排骨大法有何可懼，我們家的阿奴妹子也會幾手迷魂蠱咧！待我飛鴿傳書苗疆，請她出山替我報仇，好膽麥走！



## RANK 3　三國志英傑傳

上期排名 3 —
□第三波
□策略
票數 94

哎…天道淪落、天理何在呀！想不到衆家相爭的盟主寶座，竟然…被一介小女子…，唉…枉我雄兵百萬、千里征戰，神州大陸，莫不在掌握之中，如今卻敗在這群娘子軍手上。ㄞ…罷了！罷了！還是解甲歸田，回鄉退隱吧！

## RANK 4　炎龍騎士團 II

上期排名 2 ↓
□漢堂
□角色戰略
票數 91

喂！我說三國大將軍哪！枉你稱英傑、論豪雄，怎麼才敗一仗而已，就想回鄉歸隱哪！兵書云：勝敗乃兵家常事的嘛！況且我們都是炎黃子孫、龍的子民ㄋㄟ！區區一群東洋女人，何足懼哉！團結就是力量，我們倆聯手同盟，你看如何！



## RANK 5　終極動員令

上期排名 9 ↑
□第三波
□戰略
票數 55

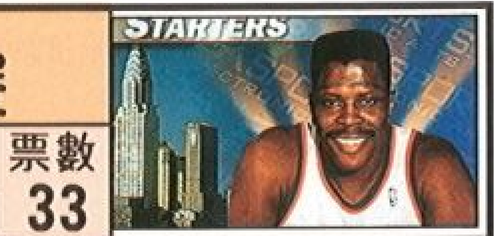
全員注意！機甲部隊、爆破小組、衝鋒敢死隊，進攻預備！目標：9點鐘方向，所有會動、會說話的生物。任務：摧毀一切。哈哈哈！我，GDI指揮官，率領美國大軍來啦！不想被戰車碾死、手榴彈炸死的，閃遠點兒！上帝說：那個寶座是…我的。



## 6–10

| 排名 | 遊戲 | 公司 | 類型 | 上期 | 票數 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 三國志IV | 第三波 | 策略 | 6 — | 41 |
| 7 | 銀河飛龍 | 第三波 | 冒險 | 21 ↑ | 34 |
| 8 | NBA Live 95 美國職籃大賽 | 憶弘國際 | 運動 | 6 ↓ | 33 |
| 9 | 十字軍 | 軟體世界 | 動作解謎 | 14 ↑ | 31 |
| 10 | 格鬥悍將 | 熊貓 | 動作 | 16 ↑ | 30 |










## 11–20

| 排名 | 遊戲 | 公司 | 類型 | 上期 | 票數 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 特勤機甲隊 II | 華義國際 | 戰略 | 8 ↓ | 26 |
| 12 | 美少女夢工場2 | 精訊 | 模擬養成 | 11 ↓ | 25 |
| 13 | 中華職棒2 | 軟體世界 | 運動 | 5 ↓ | 22 |
| 14 | 銀河英雄傳說 | 微波 | 戰略 | 14 — | 19 |
| 15 | 魔獸爭霸 II | 松崗 | 策略 | 15 — | 18 |
| 16 | 劍芒羅曼史 | 天堂鳥 | 戰略 RPG | 16 — | 17 |
| 17 | 黑暗天使 | 微波 | 戰略 RPG | 24 ↑ | 16 |
| 18 | 絕地大反攻 II | 松崗 | 動作 | 18 — | 14 |
| 19 | 王子傳奇 | 漢堂 | 角色扮演 | 13 ↓ | 12 |
| 20 | 馬場大亨 | 軟體世界 | 模擬養成 | 20 — | 11 |

# 1995 Internet TOP 50

## 票選活動

| 名次 | 遊戲名稱 | 國外製作／發行公司 | 類別 ID | 得分 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Descent 天旋地轉 | Parallax/Interplay | AC [1565] | 11659 |
| 2 | Galactic Civilizations/Shipyards | Stardock | ST [1508] | 9150 |
| 3 | Civilization/CivNet 文明帝國 | MicroProse | ST [1002] | 7384 |
| 4 | Doom 2：Hell on Earth 毀滅戰士 2 | Id/GT/Virgin | AC [1502] | 7369 |
| 5 | Warcraft ：Orcs and Humans 魔獸爭霸 | Blizzard/Interplay | ST [1528] | 6157 |
| 6 | Master of Magic 魔法大帝 | SimTex/MicroProse | ST [1501] | 6150 |
| 7 | Dark Forces 死星戰將 | LucasArts/Virgin | AC [1585] | 5740 |
| 8 | U.F.O./X-Com：Enemy Unknown 幽浮 | Mythos/MicroProse | ST [1437] | 5720 |
| 9 | Master of Orion 銀河霸主 | SimTex/MicroProse | ST [1344] | 4573 |
| 10 | Command & Conquer 終極動員令 | Westwood/Virgin | ST [1729] | 4469 |
| 11 | Wing Commander 3 ：Heart of the Tiger 銀河飛將 3 | Origin | AC [1562] | 4328 |
| 12 | Tie Fighter/add-on 鈦戰機 | LucasArts/Virgin | AC [1473] | 4100 |
| 13 | Heretic 毀滅法師 | Raven/Id | AC [1566] | 3821 |
| 14 | Panzer General 完美將軍 | SSI/Mindscape | ST [1522] | 3188 |
| 15 | VGA Planets | Tim Wisseman | ST [1131] | 3156 |
| 16 | Doom/Ultimate Doom 毀滅戰士 | Id | AC [1386] | 3109 |
| 17 | X-COM 2：Terror f.t. Deep 深海幽浮 | Mythos/MicroProse | ST [1600] | 3026 |
| 18 | Dune 2 ：Building of a Dynasty 沙丘魔堡 2 | Westwood/Virgin | ST [1110] | 2888 |
| 19 | SimCity 2000 模擬城市 2000 | Maxis/Mindscape | ST [1399] | 2872 |
| 20 | Colonization 殖民帝國 | MicroProse | ST [1496] | 2566 |
| 21 | Terminal Velocity 極速風暴 | Terminal Reality/3D Realms | AC [1616] | 2527 |
| 22 | Transport Tycoon 運輸大亨 | MicroProse | ST [1521] | 2491 |
| 23 | MechWarrior 2/NetMech ：The Clans 機甲爭霸戰 2 | Activision | AC [1697] | 2381 |
| 24 | Jagged Alliance 鐵血聯盟 | Sir-Tech/Mindscape | ST [1605] | 2266 |
| 25 | Full Throttle 極速天龍 | LucasArts | AD [1612] | 2222 |
| 26 | System Shock 網路奇兵 | LookingGlass/Origin/Electronic Arts | AC [1438] | 2056 |
| 27 | One Must Fall ：2097 | Epic | AC [1505] | 1952 |
| 28 | Magic Carpet/add on 魔法飛毯 | Bullfrog/Electronic Arts | AC [1549] | 1933 |
| 29 | Myst 迷霧之島 | Cyan/Broderbund/Electronic Arts | AD [1426] | 1907 |
| 30 | X-Wing/Imperial Pursuit,B-Wing X戰機 | LucasArts/US Gold | AC [1169] | 1812 |
| 31 | Little Big Adventure/Relentless 雙子星傳奇 | Adeline/Electronic Arts | AD [1538] | 1810 |
| 32 | Rise of the Triad ：Dark War 龍霸三合會 | Apogee | AC [1564] | 1781 |
| 33 | Warlords 2/deluxe 戰神 2 | SSG | ST [1284] | 1647 |
| 34 | Roids | Leonard Guy | AC [1531] | 1645 |
| 35 | Star Control 2 ：The Ur-Quan Masters | Accolade | AC [1116] | 1595 |
| 36 | Nascar Racing 雲絲頓賽車 | Papyrus/Virgin | SI [1529] | 1577 |
| 37 | World at War ：Stalingrad | Atomic/Avalon Hill/US Gold | ST [1584] | 1573 |
| 38 | Under a Killing Moon 殺人月 | Access/US Gold | AD [1517] | 1536 |
| 39 | The Settlers/Serf City 工人物語 | Blue Byte/SSI | ST [1458] | 1528 |
| 40 | Star Emperor | Stardock | ST [1716] | 1433 |
| 41 | World at War ：Operation Crusader | Atomic/Avalon Hill | ST [1489] | 1408 |
| 42 | Betrayal at Krondor 叛變克朗多 | Dynamix/Sierra | RP [1275] | 1324 |
| 43 | World Circuit/Formula 1 Grand Prix | MicroProse | SP [1123] | 1199 |
| 44 | Wacky Wheels 瑪莉賽車 | Beavis/Apogee | AC [1509] | 1172 |
| 45 | Pinball Fantasies | Digital Illusions/21st Century | AC [1416] | 1134 |
| 46 | Epic Pinball/Silverball 銀色彈珠台 | Epic/Team 17 | AC [1359] | 1062 |
| 47 | Star Trek The Next Generation 銀河飛龍 | Spectrum Holobyte/MicroProse | AD [1641] | 1046 |
| 48 | 7th Guest 第七訪客 | Trilobyte/Virgin | PU [1230] | 1043 |
| 49 | NHL Hockey '96 | Electronic Arts | SP [1748] | 1010 |
| 50 | Syndicate/add-on 極道梟雄 | Bullfrog/Electronic Arts | AC [1271] | 977 |

ID：遊戲代號 AC：動作 AD：冒險 PU：解謎 RP：角色扮演 SI：模擬 SP：運動 ST：戰略

資料來源：Happy Puppy Games Web Site

網路位址：http：//happypuppy.com/games/link/index.html

投票地址：pcgames@worldcharts.nl

詳細投票辦法請參閱 Happy Puppy Games Web Site 上的投票規則

台南市X鄧德立
宜蘭縣X林佳新
高雄市X林琍瑛
高雄縣X盧 順
台中縣X蔡東村
台中市X汪佐丞
桃園市X林家雍
台北市X吳宜平
台北市X楊書林
彰化縣X謝佳州
台南縣X李豪剛
高雄市X曾文中
高雄市X鍾奉倚
台中市X詹明才
台中市X林俊名
台中市X黃明山
桃園縣X葉書林
台北縣X李長一
屏東縣X涂根源
嘉義縣X林暉翰

## 中獎名單

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。




# 年度HEAT100&黃金榮譽榜

●資料來源：軟體世界雜誌 70～81 期選票（84 年元月～12月）
●累計總得票數：28306 票●廢票累計 :821 票●其他：2918 票（排行 100 名外者）

## 黃金排行榜

**1** 仙劍奇俠傳 — 大宇資訊／自／RPG — **4343**

入榜5期，期期榜首，單期最高得票1208票

**2** 軒轅劍外傳一楓之舞 — 大宇／自／RPG — **4080**



入榜10期，7期進入BEST 5，並蟬連4期榜首，單期最高得票1078票

**3** 三國志Ⅳ — 第三波／代、改／策略 — **2195**

全年入榜，10期進入BEST 5，最高名次曾列第2，單期最高得票367票

**4** 天使帝國Ⅱ — 大宇／自／策略模擬 — **1731**



全年入榜，5期進入BEST 5，並蟬連2期榜首，單期最高得票553票

**5** 中華職棒Ⅱ — 軟體世界／自／運動 — **1466**




全年入榜，除80期外，全年進入BEST 5，最高名次曾列第2，單期最高得票333票

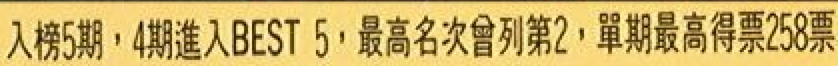
**6** 美少女夢工廠Ⅱ — 精訊／代、改／模擬養成 — **1068**



全年入榜，5期進入BEST 5，最高名次曾列第3，單期最高得票216票

**7** 炎龍騎士團Ⅱ — 漢堂／自／角色戰略 — **805**



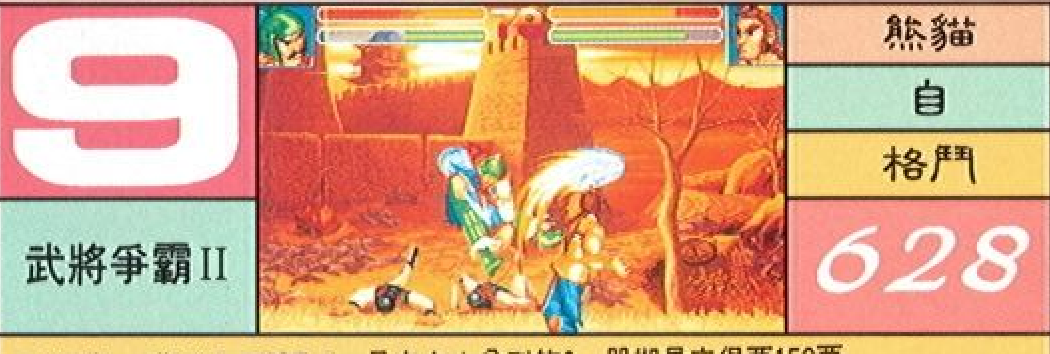

入榜5期，4期進入BEST 5，最高名次曾列第2，單期最高得票258票

**8** 毀滅戰士Ⅱ — 精訊／代／動作 — **631**



入榜8期，2期進入BEST 5，最高名次曾列第4，單期最高得票229票

**9** 武將爭霸Ⅱ — 熊貓／自／格鬥 — **628**



入榜9期，3期進入BEST 5，最高名次曾列第3，單期最高得票158票

**10** 明星志願 — 大宇／自／策略 — **416**



入榜9期，未曾進入BEST 5，最高名次曾列第7，單期最高得票128票

## 黃金榮譽榜各期票數一覽表

| 排行 | 遊戲名稱 ＼ 期數／各期得票數 | 70&71期 | 72期 | 73期 | 74期 | 75期 | 76期 | 77期 | 78期 | 79期 | 80期 | 81期 | 年度總計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 仙劍奇俠傳 | — | — | — | — | — | — | 421 | 1104 | 1208 | 770 | 840 | 4343 |
| 2 | 軒轅劍外傳一楓之舞 | — | 166 | 386 | 779 | 1078 | 895 | 412 | 184 | 109 | 40 | 30 | 4080 |
| 3 | 三國志Ⅳ | 76 | 367 | 147 | 273 | 360 | 356 | 203 | 163 | 109 | 72 | 69 | 2195 |
| 4 | 天使帝國Ⅱ | 441 | 553 | 121 | 147 | 150 | 145 | 75 | 48 | 26 | 13 | 12 | 1731 |
| 5 | 中華職棒Ⅱ | 283 | 333 | 70 | 116 | 156 | 147 | 89 | 88 | 88 | 44 | 52 | 1466 |
| 6 | 美少女夢工廠Ⅱ | 131 | 216 | 67 | 98 | 134 | 152 | 71 | 83 | 46 | 35 | 35 | 1068 |
| 7 | 炎龍騎士團Ⅱ | — | — | — | — | — | — | 44 | 168 | 258 | 149 | 186 | 805 |
| 8 | 毀滅戰士Ⅱ | 107 | 229 | 48 | 74 | 92 | 52 | 14 | — | 15 | — | — | 631 |
| 9 | 武將爭霸Ⅱ | — | 41 | 35 | 77 | 160 | 158 | 87 | 49 | 14 | 7 | — | 628 |
| 10 | 明星志願 | — | — | 18 | 62 | 128 | 101 | 38 | 32 | 22 | 6 | 9 | 416 |

★：當期榜首　★：當期進入BEST5

# 年度話題

## 進榜遊戲發行概況

單位：個

| 發行方式 | Heat100 | Heat50 | Heat10 | High20 |
|---|---|---|---|---|
| 自製 | 34 | 18 | 7 | 13 |
| 代理經中文化<br>（註：代理來源） | 26<br>（日本 23 美國 3） | 17<br>（日本 15 美國 2） | 2<br>（日本 2） | 2<br>（日本 2） |
| 代理<br>（註：代理來源） | 40<br>（日本 1 美國 37 香港 1 韓國 1） | 15<br>（日本 1 美國 14） | 1<br>（美國 1） | 5<br>（日本 1 美國 4） |

總計前 100 名遊戲中國人自製 34，代理自日本 24，美國 40，香港，韓國各 1

編輯室累計年度入榜前 100 名遊戲，除依遊戲製作來源區分國人自製遊戲及國外遊戲（含代理及中文化）列出其代理源外，並綜合 83 年度之累計票數，列出 High 20 之資料整理出左表，讀者當不難由左表所列數據，瞭解台灣區熱門遊戲之概況，其中包含國內外製作之入榜比例、提供中文訊息之比例、代理源之比例…，本篇幅由本刊讀者一年來投票累計之數據匯整所秀出之資訊，有心的讀者甚可一窺國內玩家對遊戲類型、出版公司、遊戲風格…的喜好程度與習性，在中、美、日幾近三分國內市場的現況下，編輯室預期國內遊戲邁向國際化、通路互補整合、資訊合作交流終將更趨成熟。

| 名次 | 遊戲名稱 | 發行方式 | 累計得票 |
|---|---|---|---|
| 11 | 魔域傳說IV－波斯戰記 | 代 | 394 |
| 12 | 銀河飛將Ⅲ－虎之心 | 代 | 385 |
| 13 | 瘋狂醫院－超級醫生 | 自 | 332 |
| 14 | 特勤機甲隊 | 代、改 | 306 |
| 15 | 幽浮 | 代 | 291 |
| 16 | 中國 | 自 | 285 |
| 17 | 鹿鼎記之決戰皇城 | 自 | 272 |
| 17 | 燃燒的野球IV | 代 | 272 |
| 19 | 銀河英雄傳說Ⅲ SP | 代、改 | 266 |
| 20 | 三國志英傑傳 | 代、改 | 273 |
| 21 | 模擬城市 2000 | 代 | 235 |
| 22 | 殺人月 | 代 | 227 |
| 23 | 黑暗原力－鈦戰機 | 代 | 223 |
| 24 | 軒轅劍Ⅱ | 自 | 210 |
| 25 | 95NBA 美國職籃 | 代 | 209 |
| 26 | 大航海時代Ⅱ | 代、改 | 193 |
| 27 | 光明聖使團 | 自 | 146 |
| 28 | 龍騎士Ⅲ | 代、改 | 143 |
| 29 | 超級快打旋風Ⅱ | 代 | 137 |
| 30 | 太閤立志傳 | 代、改 | 133 |
| 31 | 妖魔道 | 自 | 115 |
| 32 | 卒業 | 代、改 | 105 |
| 33 | 阿曼尼斯傳說Ⅲ | 代、改 | 102 |
| 34 | 死星戰將 | 代 | 99 |
| 35 | 諾瓦風暴 | 代 | 98 |
| 36 | 八女神物語 | 自 | 91 |
| 37 | 特勤機甲隊Ⅱ | 代、改 | 88 |
| 38 | 幽浮Ⅱ | 代 | 82 |
| 39 | 神示錄 | 自 | 80 |
| 40 | 鬼屋魔影Ⅲ | 代、改 | 78 |

| 名次 | 遊戲名稱 | 發行方式 | 累計得票 |
|---|---|---|---|
| 41 | 魔法大帝 | 代 | 77 |
| 42 | A 列車IV | 代、改 | 76 |
| 43 | 魔武王 | 自 | 75 |
| 43 | 爆笑三國志 | 自 | 75 |
| 45 | 快樂天堂 | 代 | 74 |
| 46 | 美少女特勤組 | 代、改 | 70 |
| 47 | 魔界之泉 | 代、改 | 68 |
| 48 | 聖少女戰隊Ⅱ | 代、改 | 66 |
| 49 | 超時空要塞 | 代、改 | 65 |
| 50 | 超級大富翁 | 自 | 62 |
| 51 | 臥龍傳 | 代、改 | 59 |
| 52 | 工人物語建國篇 | 代 | 57 |
| 53 | 魔法世紀Ⅱ | 自 | 55 |
| 53 | 鬼屋魔影Ⅱ | 代 | 55 |
| 55 | 凱蘭迪亞傳奇Ⅱ | 代、改 | 52 |
| 56 | 炎龍騎士團 | 自 | 50 |
| 57 | 聖少女戰隊 | 代、改 | 49 |
| 58 | 王子傳奇 | 代 | 47 |
| 59 | 轉校生 | 代、改 | 44 |
| 60 | 麻雀幻想曲 | 代 | 43 |
| 60 | 魔法飛毯 | 代、改 | 43 |
| 62 | 十字軍 | 代 | 37 |
| 63 | 終極動員令 | 代 | 34 |
| 64 | 幽魂 | 代 | 31 |
| 65 | 閏八月台海大對決 | 自 | 30 |
| 66 | 七俠五義 | 自 | 26 |
| 66 | 魔獸爭霸 | 代 | 26 |
| 68 | 擂台美少女 | 代、改 | 25 |
| 69 | 雷電威龍 | 代 | 23 |
| 69 | 逆王王 | 代、改 | 23 |

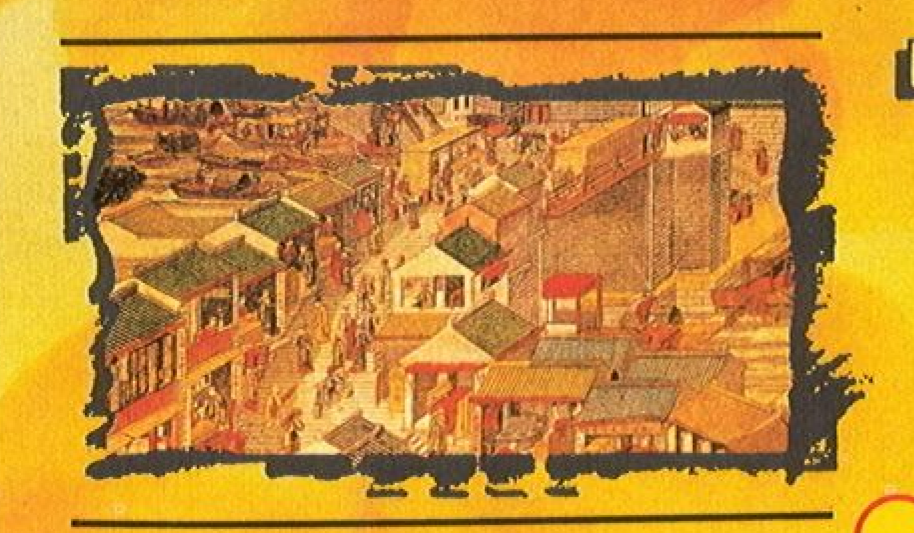
| 名次 | 遊戲名稱 | 發行方式 | 累計得票 |
|---|---|---|---|
| 71 | 三國志Ⅲ | 代、改 | 22 |
| 71 | 赤壁之戰 | 自 | 22 |
| 73 | 極速天龍 | 代 | 21 |
| 74 | 運輸大亨 | 代 | 20 |
| 74 | 邪神大地 | 自 | 20 |
| 74 | 台灣模擬選戰 | 自 | 20 |
| 74 | 致命快感 | 代 | 20 |
| 78 | 魔法飛毯Ⅱ | 代 | 19 |
| 78 | 格鬥悍將 | 代 | 19 |
| 78 | 黑暗天使 | 代、改 | 19 |
| 78 | 奇門遁甲之九五真龍 | 自 | 19 |
| 78 | 倚天屠龍記 | 自 | 19 |
| 83 | 明日之星 | 自 | 18 |
| 84 | 雄霸天下三國篇 | 代 | 16 |
| 85 | 超擬真撞球賽 | 自 | 15 |
| 85 | 魔法師寶典 | 自 | 15 |
| 85 | 特效戰士 | 代 | 15 |
| 88 | 創世紀 7－巨蛇之島 | 代 | 14 |
| 89 | 世紀末商業革命 | 自 | 12 |
| 89 | 嘻笑春秋 | 自 | 12 |
| 91 | 機甲戰神 | 自 | 11 |
| 92 | 卡通快打 | 代 | 10 |
| 92 | 信長之野望－天翔記 | 代、改 | 10 |
| 94 | 夢魘 | 代 | 9 |
| 94 | 象棋俄羅斯 | 代 | 9 |
| 94 | 古靈精怪大冒險 | 代 | 9 |
| 94 | 失落的伊甸園 | 代 | 9 |
| 98 | 恐龍快打 | 代 | 7 |
| 98 | 銀河飛龍 | 代 | 7 |
| 100 | 古大陸物語 | 代、改 | 6 |

註：發行方式中，自：為國人自製遊戲（無關創意來源）。 代：為代理國外軟體。 代、改：代理國外軟體，並經中文化發行。

## High 20

(58 ～ 81 期累計排名)

| 名次 | 遊戲名稱 | 發行方式 | 累計得票 | 名次 | 遊戲名稱 | 發行方式 | 累計得票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 仙劍奇俠傳 | 自 | 4343 | 11 | 中華職棒Ⅰ | 自 | 1462 |
| 2 | 軒轅劍外傳－楓之舞 | 自 | 4080 | 12 | 毀滅戰士Ⅰ | 代 | 989 |
| 3 | 美少女夢工廠Ⅱ | 代、改 | 3535 | 13 | 陸空戰將 | 代 | 861 |
| 4 | 三國志IV | 代、改 | 3089 | 14 | 模擬城市 2000 | 代 | 819 |
| 5 | 天使帝國Ⅱ | 自 | 2715 | 15 | 炎龍騎士團Ⅱ | 自 | 805 |
| 6 | 軒轅劍Ⅱ | 自 | 2602 | 16 | 毀滅戰士Ⅱ | 代 | 705 |
| 7 | 中華職棒Ⅱ | 自 | 2210 | 17 | 武將爭霸Ⅱ | 自 | 628 |
| 8 | 倚天屠龍記 | 自 | 1797 | 18 | 吞食天地Ⅱ | 自 | 581 |
| 9 | 天使帝國Ⅰ | 自 | 1757 | 19 | 魔法世紀 | 自 | 578 |
| 10 | 三國志Ⅲ | 代 | 1720 | 20 | 炎龍騎士團 | 自 | 571 |



# 新片動向

提供國內出片

## 二月份

1日 ●麻雀幻想曲Ⅲ CD版 〔天堂鳥〕
類型：益智 售價：700
●新狼人摩天樓 〔莎莉〕
類型：動作 售價：未定
2日 ●英雄無敵 CD版〔軟體世界〕
類型：策略 售價：660
8日 ●模擬總統大選磁片版 〔軟體世界〕
類型：策略 售價：670
9日 ●YES！HG 〔天堂鳥〕
類型：冒險 售價：未定
12日 ●龍騎士Ⅳ CD/磁片版 〔歡樂盒〕
類型：策略 售價：未定
15日 ●三國演義 Ⅱ CD版 〔軟體世界〕
類型：戰略 售價：1200
16日 ●銀河飛將Ⅳ自由的代價 CD版 〔憶弘國際〕
類型：動作模擬 售價：1750
29日 ●黎明之砧 CD版〔軟體世界〕
類型：角色扮演 售價：660
上旬 ●健康教育十四課 〔新藝〕
類型：育樂 售價：未定
●古大陸物語Ⅱ CD版〔松崗〕
類型：角色扮演 售價：未定
●鬼馬小英雄 〔漢堂〕
類型：角色扮演 售價：未定
●大富翁Ⅲ CD/磁片版〔大宇〕
類型：益智 售價：未定
●星戰 3000AD CD版〔英特衛〕
類型：星際模擬 售價：未定
●未來戰警 CD版 〔英特衛〕
類型：動作射擊 售價：未定
●巫魔天境 CD版 〔英特衛〕
類型：動作 售價：未定
●頑皮鬼闖通關 CD版 〔富爾特〕
類型：格鬥 售價：未定
●遊戲戰鬥營 5 CD版 〔富爾特〕
類型：綜合 售價：未定
中旬 ●無限飛行 〔松崗〕
類型：模擬 售價：未定
●三只眼變成～ 〔松崗〕
類型：冒險 售價：未定
●銀河英雄傳説Ⅳ EX 磁片版 〔微波〕
類型：戰略 售價：未定
下旬 ●印象之城 〔傑誠〕
類型：角色扮演 售價：未定
●戰魂 〔新藝〕
類型：模擬 售價：未定
●96美國職籃大賽 CD版 〔憶弘國際〕
類型：運動 售價：1350
●大唐笑傳 CD/磁片版〔旭光〕
類型：角色扮演 售價：未定
●絕地殺陣 〔彩虹〕
類型：動作射擊 售價：未定
未定 ●美少女夢工廠Ⅱ CD版 〔精訊〕
類型：策略養成 售價：990
●天使的任務 〔鷹揚〕
類型：角色扮演 售價：未定
●新乞丐王子 〔全崴〕
類型：角色扮演 售價：未定
●魔島奇兵 CD版 〔新潮館〕
類型：戰略 售價：未定

## 三月份

7日 ●超動感足球 CD版 〔軟體世界〕
類型：運動 售價：600
13日 ●妖局 CD版 〔軟體世界〕
類型：博奕 售價：未定
18日 ●麗獸 CD/磁片版 〔天堂鳥〕
類型：戰略角色扮演 售價：未定
25日 ●新蜀山劍俠 磁片版 〔軟體世界〕
類型：角色扮演 售價：未定
29日 ●赤日 CD版 〔世紀縱横〕
類型：即時策略 售價：800
●赤日磁片版 〔世紀縱横〕
類型：即時策略 售價：600
●機甲雄風 CD版 〔微波〕
類型：戰略 售價：未定
上旬 ●神劍傳説Ⅱ 〔歡樂盒〕
類型：角色扮演 售價：未定
●封神世紀 〔長重〕
類型：策略 售價：未定
中旬 ●生化奇兵 DNA CD版〔富優〕
類型：戰略 售價：未定
●鋼鐵騎士團 CD版 〔華義國際〕
類型：即時戰略 售價：未定
下旬 ●屠龍戰記 〔歡樂盒〕
類型：策略角色扮演售價：未定
●高等戰術戰鬥機〔憶弘國際〕
類型：飛行模擬 售價：未定
未定 ●凶兆 〔英特衛〕
類型：冒險 售價：未定
●極速殺手 CD版 〔英特衛〕
類型：賽車 售價：未定
●排球原人磁片版 〔熊貓〕
類型：運動 售價：未定
●物換星移 CD版 〔英特衛〕
類型：動作冒險 售價：未定
●帝國霸業 CD版 〔旭光〕
類型：戰略 售價：未定
●革命－阿曼尼斯開國啓示錄

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

## 最 新 情 報

CD/ 磁片版 ［幸福鴨］
類型：戰略角色扮演售價：未定
● PSY 幽記 CD 版 ［華義國際］
類型：角色扮演 售價：未定
●機動生肖軍 ［彩虹］
類型：戰略 售價：未定
●俠客英雄傳Ⅲ ［精訊］
類型：角色扮演 售價：未定
●創滅天地 ［精訊］
類型：角色扮演 售價：未定
●終極任務 Z ［鷹揚］
類型：角色扮演 售價：未定

### 四月份

上旬 ●三國風雲 CD/ 磁片版 ［世紀縱橫］
類型：即時戰略 售價：未定
●英雄聖戰磁片版 ［美夢成眞］
類型：戰略角色扮演售價：未定
中旬 ● PSY 幽記 CD 版 ［華義國際］
類型：角色扮演 售價：未定
下旬 ●禮物 CD 版 ［華義國際］
類型：冒險 售價：未定
●皇帝 ［全崴］
類型：策略 售價：未定
未定 ● 96 NCAA 美國超級籃球 ［英特衛］
類型：運動 售價：未定
●上帝 ［鷹揚］
類型：策略 售價：未定
●富貴列車－亞摩斯紀事 CD 版 ［富優］
類型：冒險 售價：未定

### 5 月份

中旬 ●沈默的艦隊 CD 版 ［華義國際］
類型：戰略 售價：未定
未定 ●傀儡英雄 CD 版 ［微波］
類型：角色扮演 售價：未定
●熊貓大進擊 CD/ 磁片版 ［熊貓］
類型：益智 售價：未定

## 軟體世界雜誌 2·15 － 3·14

| | |
|---|---|
| 2·15 | ●軟體世界雜誌出刊日●三國演義Ⅱ |
| 16 | ●銀河飛將Ⅳ－自由的代價 |
| 17 | |
| 18 | |
| 19 | |
| 20 | |
| 21 | |
| 22 | |
| 23 | |
| 24 | |
| 25 | |
| 26 | |
| 27 | |
| 28 | |
| 29 | ●黎明之砧 |
| 3·1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | ●超動感足球 |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | ●妖局 |
| 14 | |

## SCHEDULE

### 2 月 預定

**中旬**

●赤日 ●無限飛行
●三只眼變成～
●銀河英雄傳說Ⅳ EX

**下旬**

●印象之城 ●戰魂
● 96 美國職籃大賽
●大唐笑傳 ●絕地殺陣

**未定**

●美少女夢工廠Ⅱ CD 版
●天使的任務 ●新乞丐王子
●魔島奇兵

### 3 月預定

**上旬**

●神劍傳說Ⅱ
●封神世紀

**中旬**

●生化奇兵 DNA
●鋼鐵騎士團

**下旬**

●屠龍戰記
●高等戰術戰鬥機

**未定**

●凶兆 ●極速殺手
●物換星移 ● PSY 幽記
●俠客英雄傳Ⅲ●創滅天地
●終極任務 Z ●機動生肖軍
●天使任務 ●排球原人

# DUNGEON KEEPER
# 地下城守護者

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 策　略 | 光碟版 | DOS | 機種：486DX-66<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：S/G/M<br>操作：K/M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| BULLFORG | 憶弘國際 | 三月 | |



子民們：

對我而言，只有潮濕而發霉的冷空氣才是享受，幽暗而殘破不堪的長廊堆砌了我無數兒時的回憶。每當我漫步在這美妙的世界，散佈於地面的白骨總是發出喀喀聲響，這讓我想起爺爺英勇殺敵的故事，還有父親爲了保衛家園而戰死，當然，這是叫人憤怒不已的。

雖然我們始終不能理解這些殘暴的異類從何而來，但歷史的教訓告訴我們，保護我妻我子的唯一方法，就是避免這些入侵者逃走，否則它們將帶領更多的入侵者前來騷擾我們的生活，侵犯我們的家園，奪取我們的生命。我深信，那些異類的罪只能用鮮血來救贖－即使它們的血竟然是邪惡的紅色。

這場無休止的聖戰關係了我族興亡，雖然宿命使諸位面臨這悠久的危機，但吾人終會取得最後勝利，令入侵異類限於永劫之境。





僅此

DUNGEON KEEPER

偉大的領導主

最近這一、兩年來，牛蛙公司眞可說是名利雙收，諸如 MAGIC CARPTE Ⅰ、Ⅱ，SYNDICATE（即將推出二代）這些衆所周知的遊戲，不但爲牛蛙公司帶來可觀的利潤，也成功的塑造出公司創新求變的形象，對喜好新鮮遊戲類型的玩家而言，牛蛙公司的每一款遊戲幾乎都是天上掉下來的大禮。

遊戲中串場的 3D 動畫







## 建構屬於自己的地下城堡

在這個充滿新希望的96年初，牛蛙公司再度推出創意之作－『地下城守護者』（英文原名DUNGEON KEEPER），在這款遊戲中，各位不再是勇敢的人類英雄，相反的，你將帶領地下城的伙伴們，對抗一波波來襲的「異類」。這些意圖染指你家園的邪惡異類，千百年來不停侵擾你們族人的生活，爲搶奪你家中的財寶，屠殺你的族人，現在，該是你站起來反擊的時候了！

各位玩家要想對抗那些自稱爲人類的傢伙，當然得先有個自己的家園（總得有地方讓人入侵吧！）。「地下城守護者」提供各位建立地下城的機會，玩家們可以在心愛的地下城中構築各式各樣的房間，幾間珍寶儲藏室，幾間士兵住所，再來一些休閒活動的地方，這聽來眞不錯，不是嗎？也許再來個犯人拷問室，就會成爲你愛的小窩囉！



⇐位於畫面下方的圖示化指令

⇓遊戲中的地圖功能



## 架設機關、鋪置陷阱，毀滅入侵者

不過，像這麼優渥的居住環境，一定引來一些邪惡而貪婪者的傢伙，尤其是那批九代相傳的珍寶，更會引人注意。如果你是和平主義者，可以試著挖掘一條條又長又深迷宮似的迴廊，把這些搞不清楚狀況的困在裡面，終老一生算了！或者，你也可以設計各種機關，靜待這些不知天高地厚的傢伙，如串燒般被你安置的大鐵釘刺穿，在哀嚎中失血至死。

如果那些侵入者居然穿過層層防衛，那就得動用你雇的傭兵來解決問題了。在遊戲中有40個傭兵可供使用，這包括了魔怪、巨人這些與你一起長大的玩伴，或者你可以從外面請個法師來壓壓入侵者的銳氣。

不過，由於「地下城守護者」細緻的光影計算，讓你不能從螢幕上清楚的看到敵人是否躲在角落的暗影處，打算給你的士兵來個當頭棒喝，這讓你感到不安嗎？好吧！你可以做個靈魂出竅大法，附身到這個粗心大意的士兵身上，替他把戰況看清楚，不過，你得小心點，如果他出了什麼意外，恐怕你也難逃一劫嘍！

「地下城守護者」給各位一個新的角度來看世界。遊戲中提供經營、角色扮演、戰爭等多種遊戲型態，爲了完美發揮這些遊戲特色，還有兩種視角隨時切換。這款遊戲預計舊曆年後上市，對於牛蛙公司支持者而言，目前您所能做的，就是等待我們爲您做進一步的報導。



地下城內的各種激烈戰鬥場景

可隨時切換的二種視角

⇑第一人稱視角

⇐俯瞰視角

# DARK SEED Ⅱ
# 黑暗之蠱

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 冒　險 | 光碟版 | Windows3.1/95 | 機種：386 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：V<br>音效 :Windows相容<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| Cyber-Dream | 松　崗 | 國外已上市 | |

三年前，Cyberdream 公司推出〝黑暗之蠱〞時，引起了極大的轟動。在當時，是第一套640×350高解析度來進行的冒險遊戲，而場景中穿插了著名科幻畫家詭異畫風的作品，更讓大多數玩家想一探究竟。

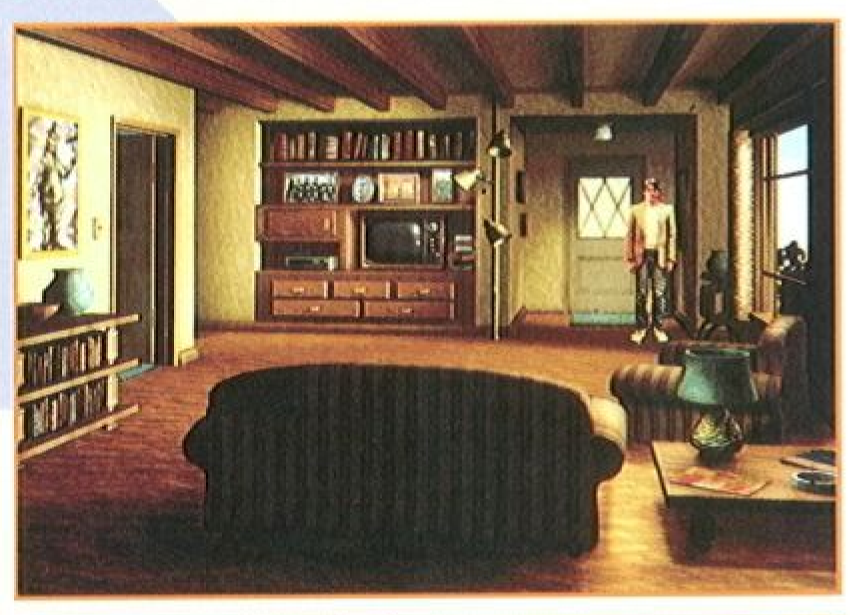
Cyberdream 原本就不是家多產的公司，在目前許多遊戲已經發行到〝五代〞、〝六代〞…甚至〝八代〞時，該公司才珊珊來遲地推出〝二代〞。

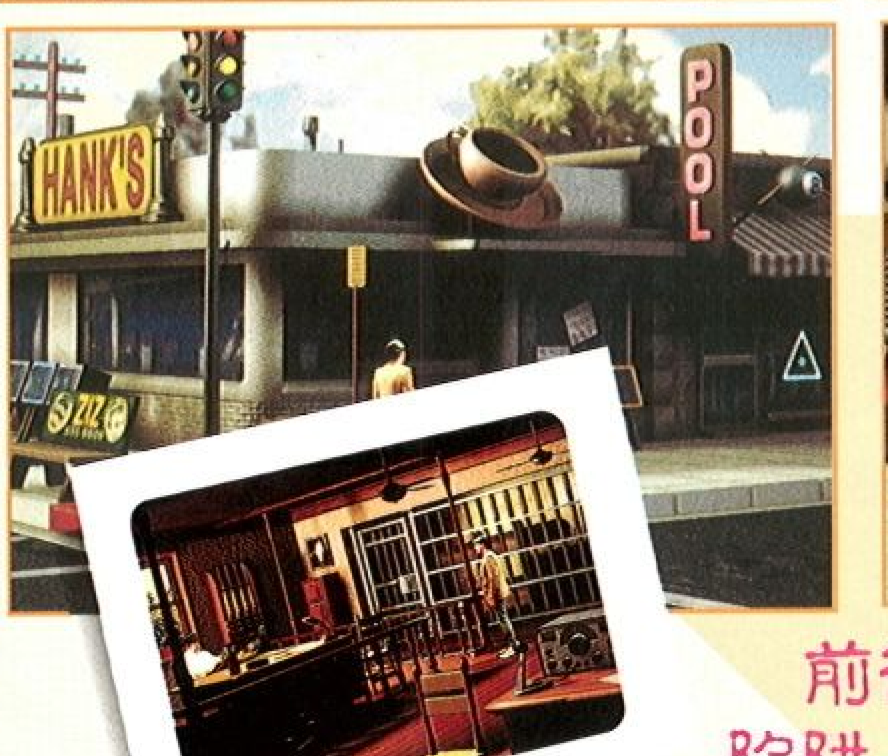
一代推出之後，不但畫作的作者H.R. Giger's大加讚賞，也贏得了SPA（Software Publishers Association's，的〝最佳冒險遊戲〞的獎項。將原來充滿了奇幻色彩的藝術作品，成功的換成了具有互動性的電腦遊戲，並且仍不失其〝衝擊性〞和優美，是一代最爲成功之處。

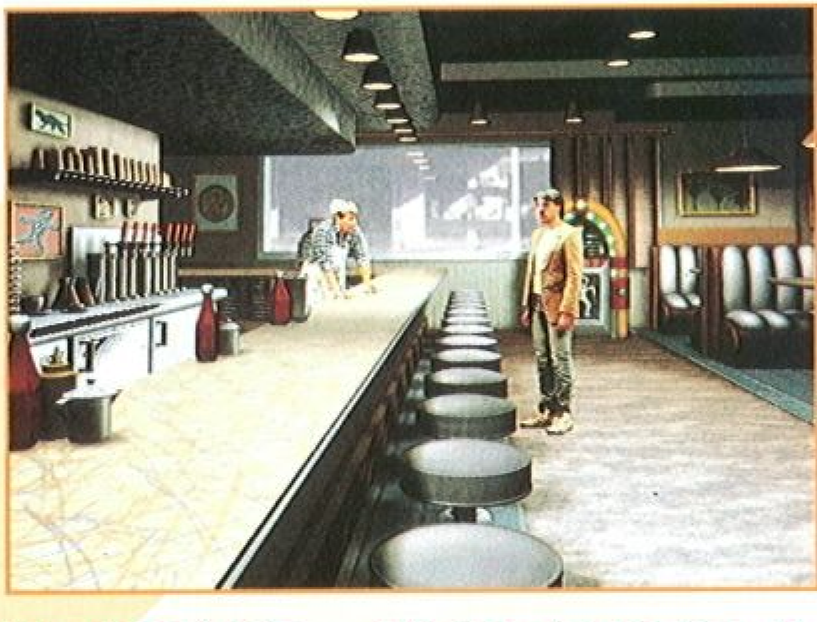
爲了推出二代，Cyberdreams特別延聘了Benson（曾經設計過Ultima Ⅶ、Return of the Phantom等遊戲），來擔任設計者的工作。Benson 在撰寫故事時，劇情承續了上集的發展，主角〝道森〞（Dawson）將由正常的世界再度進入黑暗世界。這一次在黑暗世界中的冒險，將有比一代大上數倍的場景，更加詭譎的情節以及更另人意料不到的結局。

回到自家中的客廳內，找尋相關的資料，以備續勢待發







前往咖啡廳，誰知處處已成陷阱，是非難辨，酒保他也…

# 擬眞瑰麗的場景表現



道森的頭疼藥就藏在浴室鏡後面

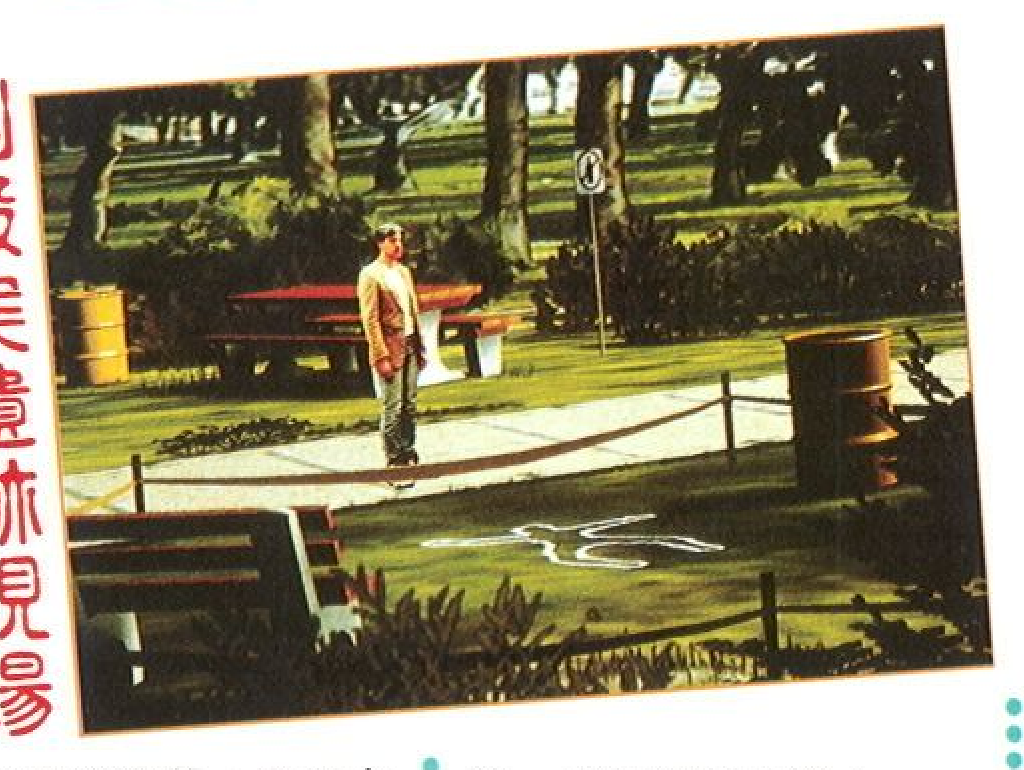
道森在無助時向保羅求救，誰知世風日下，人心不古

二代圖形的解析度，已經提昇爲640 × 480 256色（在一代中，僅爲640 × 350 16色），而且也改變爲只可在 Win 3.1/95的環境下執行。二代的動畫製作也是極爲用心。爲了作出主角道森各種動作的動畫表現，製作公司找了眞人模特兒，以高速的攝影機拍下所有動作，然後再以電腦加以修飾剪輯。

二代中，所有的圖形不但有二度空間的特性，製作小組更將其 3D 化，因而在許多的串場動畫中，玩家將可看到瑰麗的圖形以三度空間的方式呈現在大家眼前。二代的圖形除了解析度提高外，所有重要場景的圖形均採用 H.R. Gigers 的最新畫作系列，不但比一代更加令人毛骨悚然，其構圖精細與意境之深度，更比起前作有長足的進步。



# 驚險詭疑的…



凶殺案遺跡現場

故事的緣起，乃是由於道森捲入的一件謀殺疑案。在平靜的小鎮上，一位正值花樣年華的少女突然死於非命，陳屍於露天廣場上。道森也不好受，在每晚的夢境中，一再的於黑暗的隧道中奔跑，沒有方向、沒有任何指標。Rita（死去的女孩）的臉孔突然浮現在半空中，哀淒地要求道森救救她…；突然，瑞塔的臉上五官變成了嚇人的鬼臉…！道森在驚嚇之餘，突然發現背後有怪物追趕的腳步聲…道森沒命的奔跑，在來到出口處時，突然間心口一陣劇痛，自己竟變成了一隻異形！

由謀殺案的起始，道森逐步調察，一方面雖想証明自己的清白，也想了解瑞塔的死因。然而，他卻不知道，涉入太深的結果，將使自己逐步走向黑暗世界的深淵，並且終將進入完全迥異於現實世界的扭曲空間，在其間與邪惡的力量週旋。



# 匠心獨運的製作手法

本遊戲的音樂方面，商請了名作曲家，特別錄製了數十首的 Midi 樂曲，並針對 Sound Blaster Awe 32 加以最佳化，除了有比前作更加陰沈的曲風外，音質方面也將帶給玩家完全不同的感受。遊戲的介面和前作相似，全程語音加上相對應的字幕，讓玩家眞正浴入遊戲情境中。

特別値得一提的是，遊戲製作小組在構築〝黑暗世界〞，也就是本遊戲的重頭戲時，遭遇了一些困難。而科幻畫家 H.R. Giger 由於在一代時和 Cyberdreams合作愉快，此次慨然鼎力相助，提供了許多寶貴的創意及幫助。在遊戲中有個〝走不完的通路〞，就是在 H.R. Giger 的相助之下才完成所有的架構與概念的成形。

雖然目前的光碟遊戲已多如過江之鯽，而大多的製作也均大膽的採用眞人扮演與瑰麗動畫，然而本遊戲以其特殊的風格與一貫的恐怖懸疑特色，相信仍是値得您用心一試的冒險佳作。

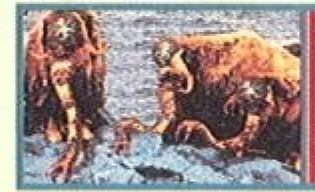



# Ascendancy 銀河帝國

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 策　略 | 光磁版 | DOS | 機種：486-33<br>記憶體：8MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：SV |
| LOGIC FACTORY | 未　定 | 國外已發行 | 音效：A/S/M/G<br>操作：M |

對那些喜好宇宙經營策略遊戲的人來說，1995 年眞可說是蠻難熬的一段時間啊！像是 MASTER OF ORION、SPACEWARD HO 之類的遊戲續集都預定到 96 年才會推出，而在整個 95 年之中，市場上都沒有推出大作型的遊戲。還好在第四季的時候，LOGIC FACTORY 公司推出了「銀河帝國」（ASCENDANCY，暫譯），對於宇宙經營策略遊戲迷們來說，總算是有個選擇的機會。

在筆者的印象之中，似乎沒有見過其它屬於 LOGIC FACTORY 出品過的遊戲。如果它是一家新公司的話，那麼 LOGIC FACTORY 的處女作還算有不差的成績。「銀河帝國」的遊戲結構還算不錯，比較令人側目的，是在這個遊戲中所注入的一些優秀的觀念。



## 種族特性的影響很大喔！

一般來說，宇宙經營策略遊戲的結構不外如下：經營、研發、探索及戰鬥。「銀河帝國」的內容也相差無多，但是它卻作了一些相當不錯的設計在裡頭。在遊戲中，「銀河帝國」提供了 21 個種族供來玩者選擇，而每一個種族的特色區隔的相當鮮明。有的種族擁有優異的心靈發展、有的則是脫胎於機械文明、有的凶暴、有的溫和，這些種族的特性，都會與玩者往後經營發展有很大的關係。遊戲參賽的種族（包含玩者所操縱的種族）從 3 個到 7 個，由程式亂數來決定。這樣隨機的搭配使得遊戲所佈置的世界充滿了變數，讓玩者每次在進行遊戲時，都可以有不同的變化。

在星球經營的部份，「銀河帝國」似乎下的功夫還不夠深。星球上的結構物數量並不多，只有簡單的幾個種類而已。而星球本身的特性作的並不夠鮮明，玩者能明顯感受到的，只有結構物建造的容易與否而已。結構物本身分爲製造、研發、生產、攻擊防禦、居住等幾類，但是從遊戲的畫面上，玩者並不容易得知目前眞正的需求量。在這一點，似乎比 OUTPOST（遠離地球）表現還來的差一些。

選擇好種族之後，接下來要在自己的母星開始經營。一開始玩者擁有極少數的人口、資源以及科技知識，必須一步一步小心的經營自己的帝國。遊戲採用標準的回合制，在每一個回合中，玩者可以任意進行開發、製造、探索等工作。而在同一時間中，電腦的對手也正悄悄的進行它的工作。在「銀河帝國」世界的設定被分爲三種傾向：好戰、一般及和平。這代表電腦對手的態度，新手初進入「銀河帝國」時，可以選擇和平的傾向，以利遊戲初期的進行。




介紹都有詳盡的每一個種族

行星經營畫面

立體形態的星系圖



## 善加研發科技、方能事半功倍

所有壯大帝國的方法取決於科技，因此，「研發」成爲這個遊戲中的主幹，也是精華的地方之一。「銀河帝國」在研發的設計，延續了「文明帝國」中有關文明發展的樹狀結構設計，玩者如果未先發展出上層的科技，則下方的部份將永遠不會出現。前面提到「銀河帝國」有一些優異的觀念，其中一個就是這個部份。「銀河帝國」並不是死板板的把「文明帝國」的東西拿來抄抄而已，遊戲中科技發展的樹狀結構部份，是採用了 3D 空間的觀念（見附圖）。這樣的設計讓科技發展變得相當的活化，同時也更爲合理。此外，每一個種族在發展科技時，會依其特性而有優異程度的變化。只可惜每個種族所發展的科技幾乎是一模一樣的（就筆者目前遊戲進行程度所見），如果能有各種族文化不同而產生變化，或許會讓這個設計更完美。

當研發出船艦之後，就可以進行探索的工作，而整個遊戲星域的大小可以依玩者的喜好自行設定。發現新行星、開發並殖民是主要的工作。不過在這個過程中，隨時都有可能與其它生物種族遭遇，這時可以進行選擇開戰、聯盟或是交換科技知識等工作。種族之間的互動並不是很豐富，不過一些基本的動作還是有設計出來。不過在此，每個生物種族對你的動作，則是主要取決於種族本身所特有的個性。

在「銀河帝國」中，玩者可以利用搭配武器的船艦來進行作戰、甚或是摧毀對方的殖民地。只要相關的科技被研發出來，玩者就可以自行組裝船艦，利用各種裝置或是武器組合出自己所需要的設計。每一個種族的船艦有不同的造型，有些還設計的相當有趣，不過任你怎麼組裝，那艘船艦的圖形卻是永遠一個樣。除此之外，船艦的形式只有大、中、小三種，各種機件的配置位置也沒什麼變化。



設計屬於自己的船艦

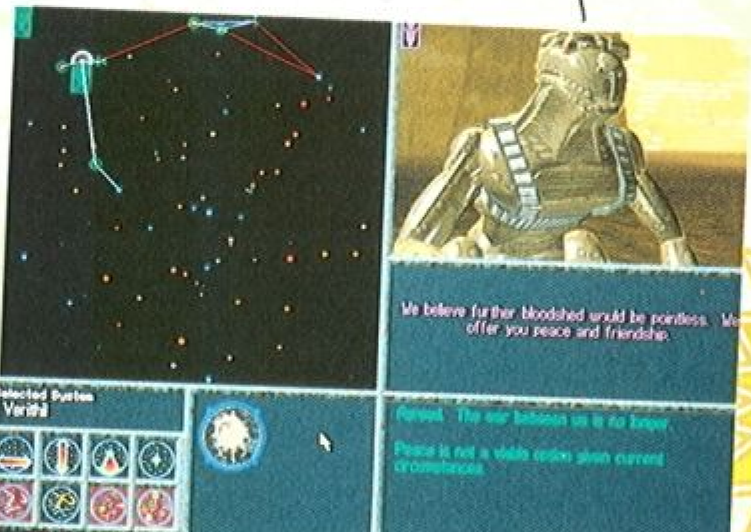


3D 形式的科技發展表



## 貼心的設計

遊戲的操作還蠻容易上手的，加上 SVGA 的畫面，所有顯示在螢幕上的物件都相當清楚。初見到「銀河帝國」那本薄薄的手册還眞的楞住了，一般同類型遊戲的手册都是厚厚的一本，以便玩者參考。不過「銀河帝國」把這些東西整合到遊戲之中，首先是一個完整的線上教學模式，玩者只要把它瀏覽一遍，就可以輕鬆的進行遊戲。而在遊戲進行中，玩者還可以隨時使用線上說明的功能，來查閱每一樣東西的介紹。或許有些人比較喜歡翻厚厚一本的手册，來查閱說明的感覺，不過這樣的設計，的確方便了許多懶得翻書的人。







## 尚需加強之處…

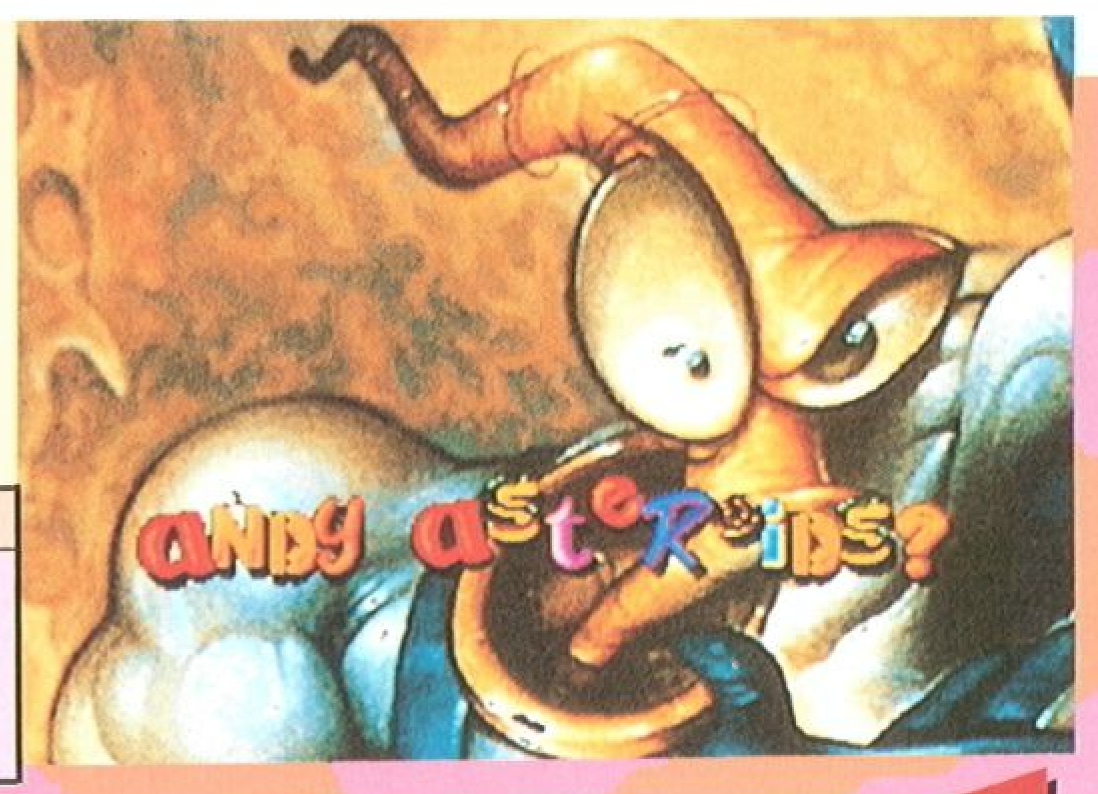
遊戲本身的 AI 並不強，而且還有一些 BUG 沒清乾淨。還好製作公司另外有出了一個新的 AI 模組，號稱難度超高。另外 BUG 的部份也有 PATCH 程式可以處裡，有興趣的人可以上該公司的全球資訊網來取得這些程式（ http ：//www.logicfactory.com ）。

對筆者來說，比較不能忍受的地方，是這個遊戲沒有把整個管理系統做好。遊戲本身各個物件的鏈結功能並不強，切換畫面的動作相當的多。只要你管理了 5 個以上的星系之後，如果自己沒在一旁記筆記，保證亂的讓你七葷八素的。事實上，這也是許多同類型遊戲所共有的通病，可惜「銀河帝國」還是沒能跳出這個巢臼。

「銀河帝國」或許沒有 MASTER OF ORION 那麼棒，但還算是走出一個自己的特色。這是一個野心及結構龐大的遊戲，但可能是因爲經驗的不足，「銀河帝國」還有一些地方需要加強及改進。如果此遊戲推出續作時能去除上述的缺點，那麼也是可以成爲一個經典遊戲的。

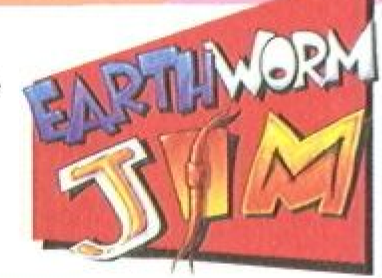
# EARTHWORM JIM

# 蚯蚓吉姆




| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動　作 | 光碟版 | Windows 95 | 機種：486-33<br>記憶體：8MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：SV |
| Activision | 未　定 | 國外已發售 | 音效：S/G/M/U<br>操作：K/M/J |

這套名爲蚯蚓吉姆的遊戲（Earth-worm Jim 暫譯），是Activision 使用與 Pitfall 同一個引擎所製作的，其畫面捲軸的流暢度還是保持著每秒 30 張圖的速度，藉由視窗 95 優良的作業環境，讓遊戲載入更加容易。




## 美式搞笑

遊戲的開場畫面，玩家就會看到一些搞笑的動畫，先是吉姆從天上掉下來，然後自己一個人在搞怪，作一些無釐頭的滑稽動作。由於 Activision 配音配得不錯，所以這段動畫的整體效果，還是蠻好的。

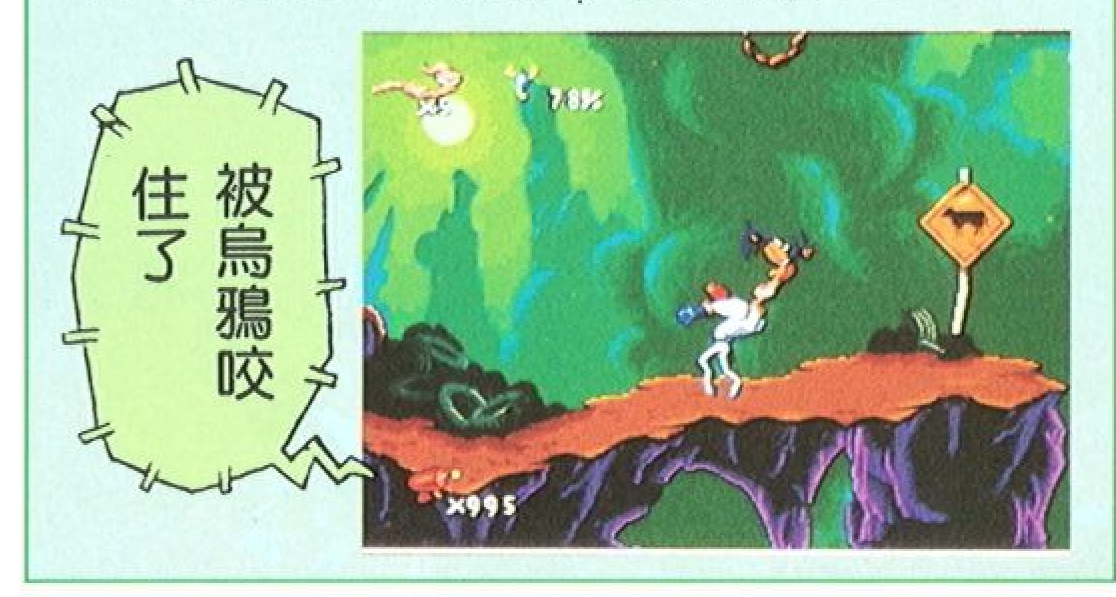
遊戲的主角是一隻穿上了〝超級衣〞的蚯蚓。超級衣看起來就像是一個沒有頭的人，只要吉姆鑽進去，就會變得有手有腳，開始牠的冒險。遊戲中加入了很多有趣的地方，感覺上就像〝爆笑沙羅曼蛇〞一樣，不過有很多的美式幽默，就不知道臺灣的玩家能不能體會了。最好玩是有趣的配音，在遊戲中，各種卡通式的音效不絕於耳，而且有些音效眞的很誇張，讓玩的人就好像在看一部卡通影片一樣，非常有趣。




## 遊戲內容

玩家可以依自己電腦速度，來調整視窗大小，遊戲並內訂了幾個大小可供選取。操作方面則可以用鍵盤，或是搖桿。不過，筆者還是強烈推薦任天堂式的操作盤，而且一定要有三個鍵，如此一來，方能操作自如，因爲本遊戲一些動作比起波斯王子來要難上數倍，若不能操作自如，則決無勝算。

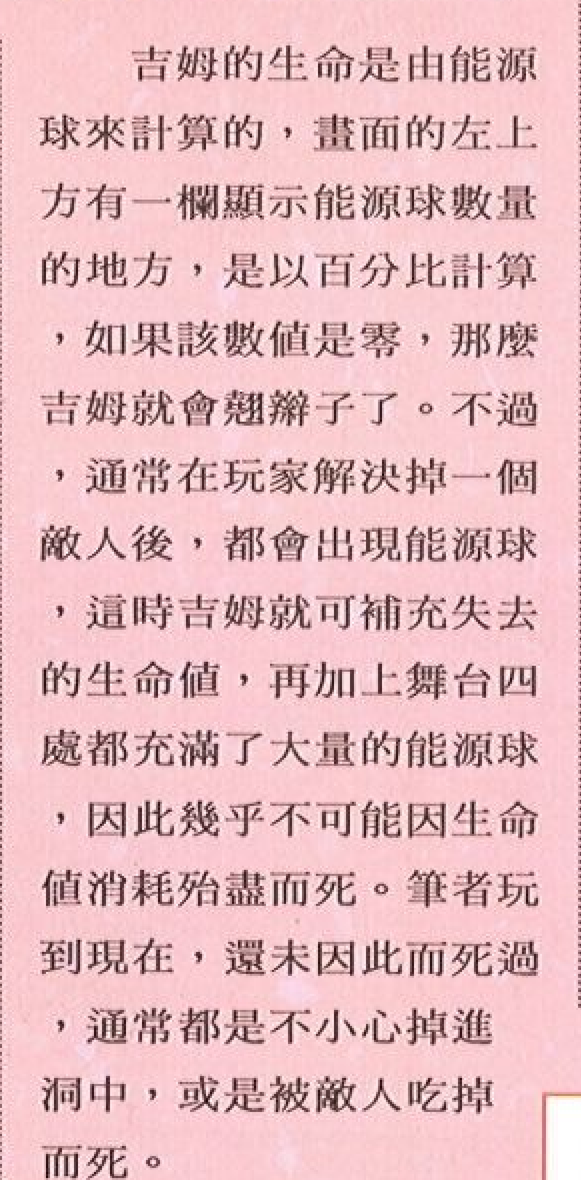
遊戲的音樂是採 CD 音源直接輸出的方式，雖然其效果非常的好，但也造成了本遊戲的一大致命傷。通常 CD 音樂撥完一軌後，在換軌時會造成螢幕顯示停止，但是遊戲的主程式卻仍再跑，如果說這時主角是靜立不動的話，倒也沒有關係，但如果主角正在動作時，可能會造成閃一下的情況，也就是說，當你在跳過一個坑時，起跳時畫面突然靜止，然後下一秒你就掉在洞裡了。這個問題也不是沒有辦法克服，眞人快打 3 就確實的克服了這個問題，希望 Activision 下次能將這個問題處理好。



## 遊戲介面




遊戲是以舞臺的方式進行，而且每一個舞臺不論在背景、音樂、敵人等方面，都有不同的風格。玩家可以使用機關槍跟鞭子（其實就是把頭拿出來甩）兩種武器來對付敵人，鞭子不是消耗型武器，因此可以無限次使用，但是機關槍則有彈藥的限制。由於槍是屬於連發型武器，所以玩家若不好好節省彈藥，恐怕很快就會掃射光了。在舞臺進行時，有時可以拿到特別的武器，例如火炎槍、追蹤彈藥等物，但由於數量少，而且是拿到就一定要先使用，所以幫助不大，筆者認為機關槍就很好用了。



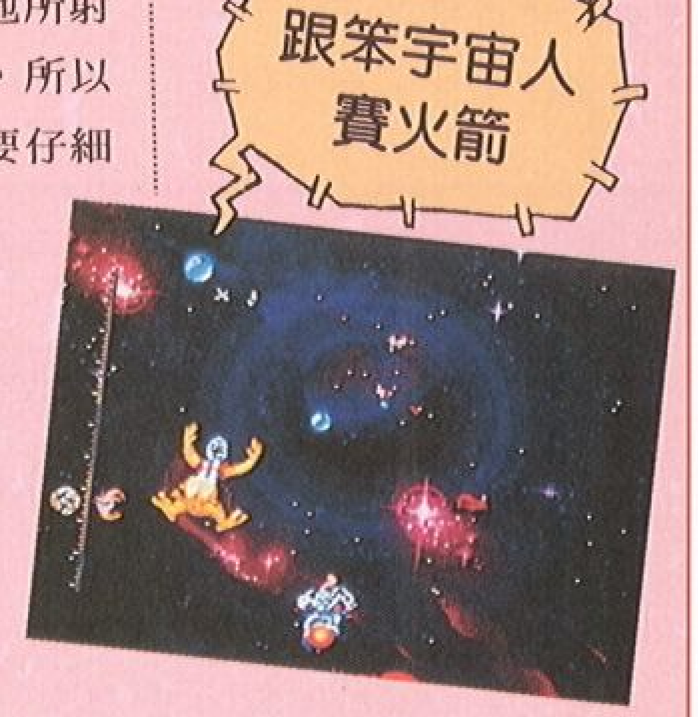
吉姆的生命是由能源球來計算的，畫面的左上方有一欄顯示能源球數量的地方，是以百分比計算，如果該數值是零，那麼吉姆就會翹辮子了。不過，通常在玩家解決掉一個敵人後，都會出現能源球，這時吉姆就可補充失去的生命值，再加上舞台四處都充滿了大量的能源球，因此幾乎不可能因生命值消耗殆盡而死。筆者玩到現在，還未因此而死過，通常都是不小心掉進洞中，或是被敵人吃掉而死。

遊戲中的頭目，都要用不同的方法對付，有些用槍硬幹就能打死，有些則要運用地形取勝，更有些要利用他所射出來的東西來對付，所以囉！再打之前可是要仔細觀察，方能勝卷在握。遊戲之中還有些小遊戲，比如說：宇宙賽火箭等，非常好玩，而且耐玩度也很高。










多變化的關卡設計



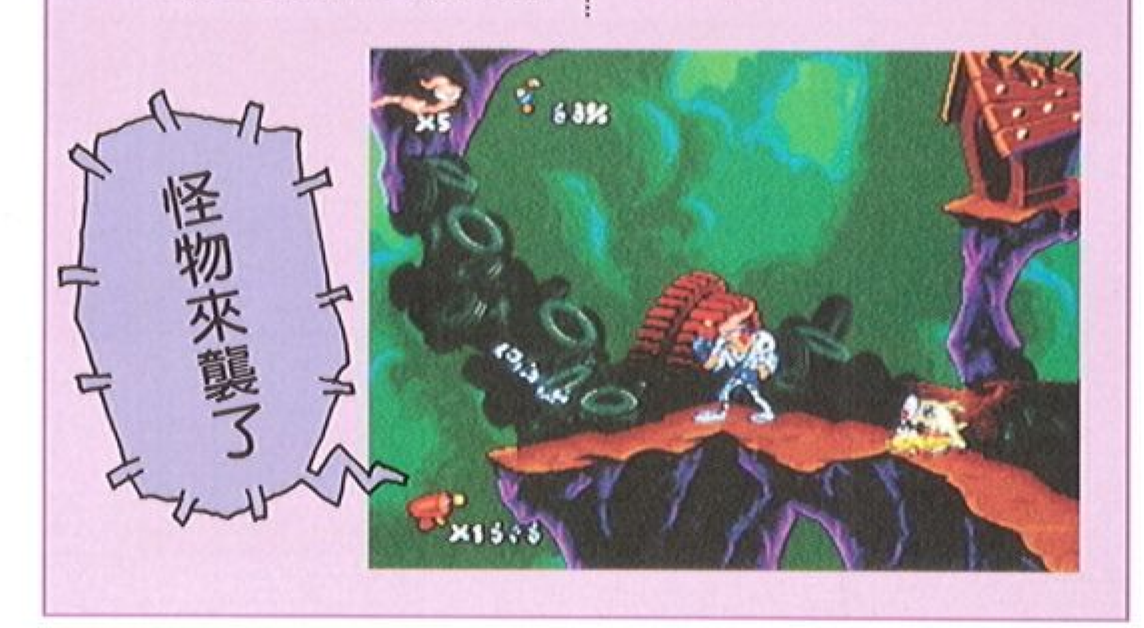




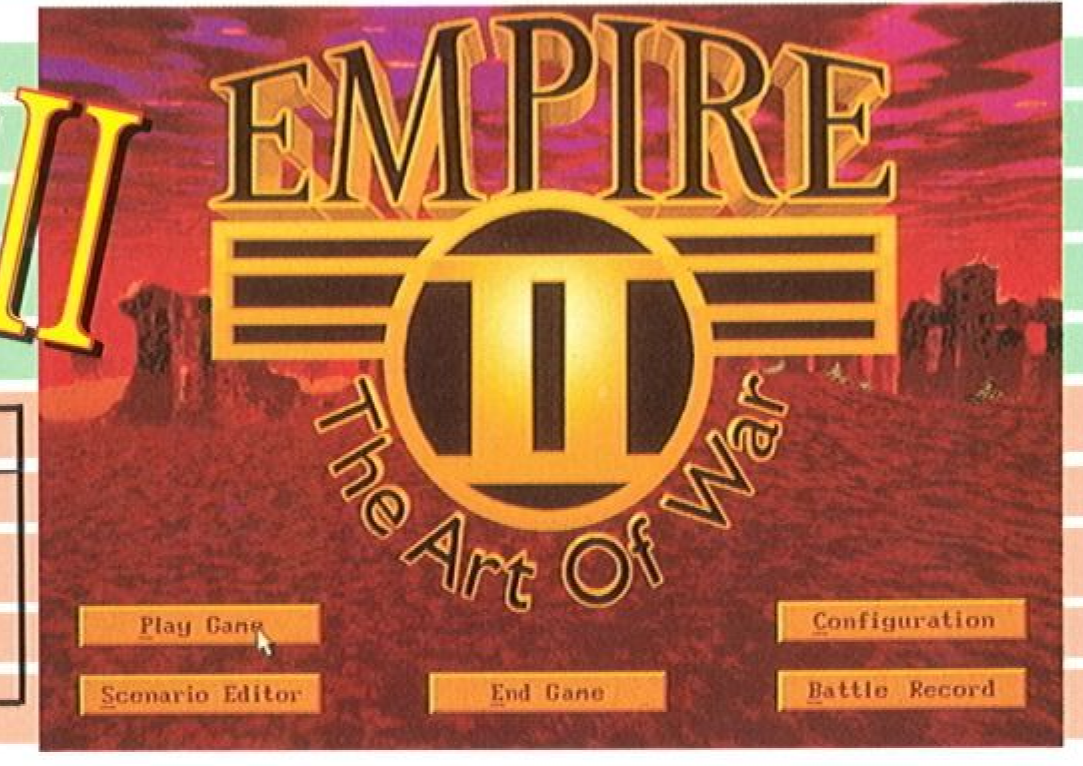


## 結　論

較前作 Pitfall 相比，本遊戲又上了一層樓，可以說是筆者玩過所有的動作遊戲中之最佳產品，眞可惜臺灣到目前都未有人代理，希望能有公司盡快代理，好讓臺灣玩家能享受一下這個遊戲。



# 銀河帝國大決戰II



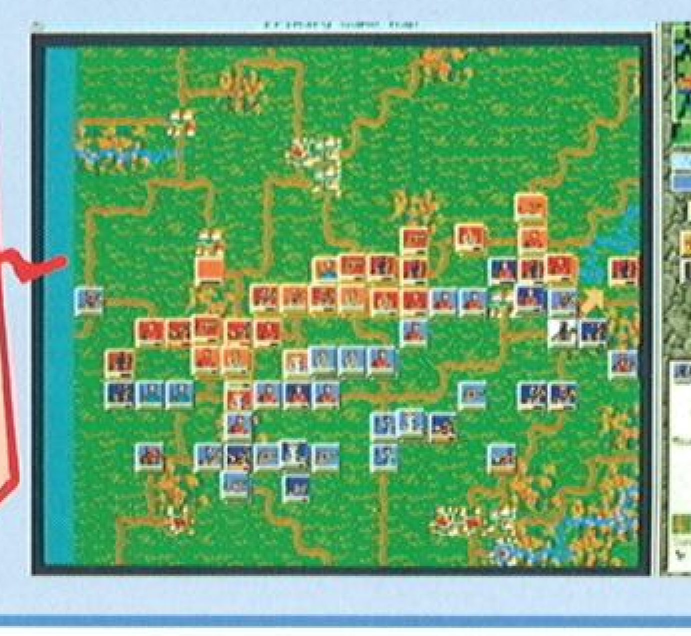

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰　略 | 光碟版 | DOS | 機種：386<br>記憶體：4MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：S |
| NEW WORLD COMPUTIMG | 智冠科技 | 未　定 | 音效：S/G/M<br>操作：K/M |

提起「銀河帝國大決戰」，相信比較資深的玩家應該會記得這個當初售價 80 元的老GAME吧！雖然以目前的眼光看來似乎是簡陋了些，不過卻陪伴了不少初期戰略迷渡過那一段遊戲蠻荒期；雖然後來有出了豪華版，但其以海上武力爲架構的主體卻一直未變，換句話說，飛機及地面坦克只是配角而已。現在新的銀河帝國大決戰Ⅱ代（以下簡稱帝國Ⅱ代）終於推出了，和以往有很大不同的，是它比較像戰神（Warlord ）的架構，時空背景及武器包含了過去及未來，但其戰鬥規則可是不像去骰子那般容易，不僅計算地形效果，連肉搏戰及間接射擊也都綸出細則來計算，而且不像狂島浴血般有工廠可恢復，相對地難度就更高了。

## 壹 劇情

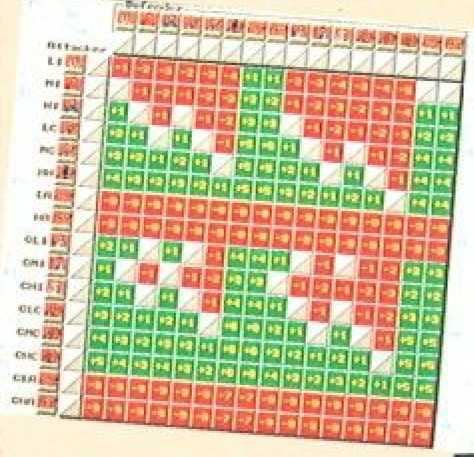
遊戲戰役從南北戰爭，滑鐵盧戰役等歷史戰役，到幻想的太空戰鬥都有，地圖雖不大，但各種配合時空的武器設定都的確十分用心；尤其玩過「光榮戰役」的滑鐵盧那種血流成河的戰況，隨著即時戰鬥恢復爲回合制，也令人較容易控制，因此可利用兵力中央突破，各個擊破後再分兵抗拒威靈頓的援軍，打起來實在過癮！玩家可千萬不要錯失良機。南北戰爭中的步兵所使用的來福槍已進步多了，可一回合射擊兩次，這時光是硬著頭皮衝鋒可就不見得會成功。尤其騎兵的突擊在毛瑟槍發明前的時候還挺管用，畢竟那種射擊一次就要再塞子彈火藥的前膛槍，根本沒機會再發射第二次以對付騎兵的快速突襲。拿破崙對砲兵及騎兵的運用是致勝的重要因素，但是到了南北戰爭，騎兵大概只能當砲灰了。像月球基地的戰鬥，就有截然不同的武器登場，認清各種武器的特性去靈活運用，才能夠克敵致勝。


羅馬軍團
拿破崙對抗普魯士及英國
隆美爾的非洲軍團


滑鐵盧戰役
利用騎兵繞過敵人兩翼

## 貳 ‧‧‧‧‧ 戰鬥 ‧‧‧‧‧‧‧‧

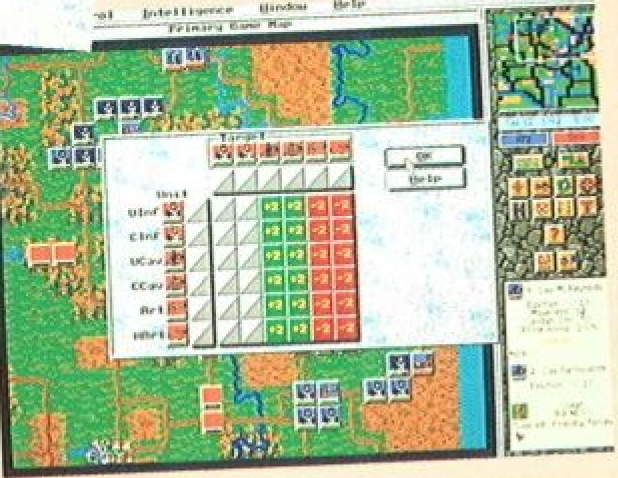
遊戲提供了一系列的圖表，以供玩家了解各種武器的特性，像是目視距離（因爲有索敵模式的緣故），間接射擊加值表、間接射擊地形影響表，肉博戰加值表、移動能力等各項因素，如果玩家不事先認清部隊的能力就貿然投入戰鬥，那可能會損失大量部隊甚至戰敗。有些特定部隊擁有間接射擊能力，像弓兵、砲兵或是步兵、場克等，但是他們的戰鬥力（肉搏戰及間接射擊能力是不同的）卻因地形及作戰對象不同，而有相當大的差異。在遊戲中除了殲滅敵人，也要佔據重要戰略地點，因此原地射擊或是前進肉搏，可就要考驗玩家的戰術涵養了。每個部隊都有一條計量條，減少到一個程度就變成黃色，再來變紅色，然後就是被摧毀。因爲勝負是用分數計算，少陣亡一個部隊就多賺些分數，所以千萬不要隨便叫部下去送死！





拿破崙時代的間接射擊加值表

內搏戰加值表

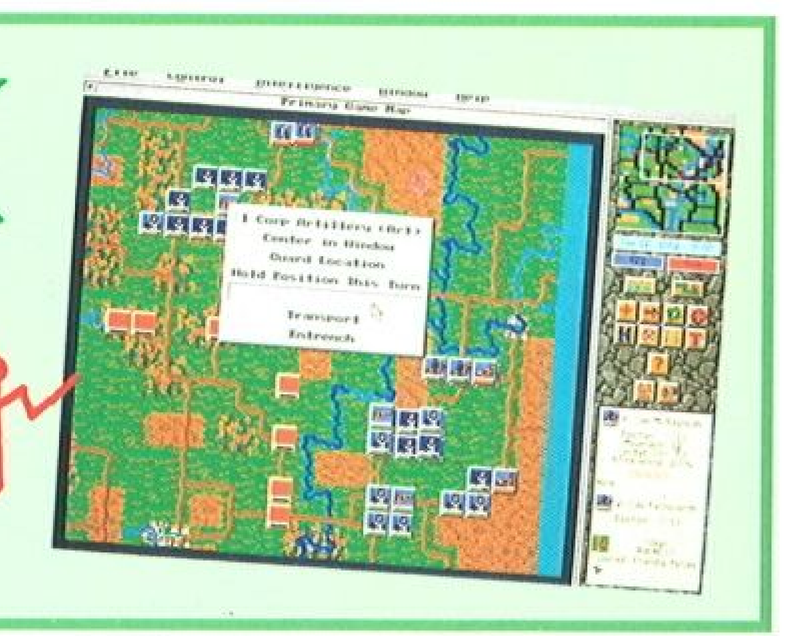


南北戰爭的間接射擊加值表

## 參 ‧‧‧‧‧ 勝利及補給 ‧‧‧‧‧‧



雖然不是每場戰役都有計算補給，但歷史上的有名戰役大多有補給區的設定，如何確保己方的補給區，奪取敵人的補給地區或是切斷補給源也是不錯的構想。如果敵人的陣線很寬闊一時繞不過去，便可選擇中央突破，當然要考量地形及敵人能力部署，利用敵人陣線較弱處切穿，則可將敵人一分爲二再各個擊破，但是不要忘了要有後備隊，以擴大戰果或是塡補缺口。基本上有些地點會列出來佔領後可得的分數，而摧毀敵人部隊也可因其型式而獲得相對分數，因此除了消滅敵人，快速佔領目標區也是個辦法。



戰場主角—砲兵





古老的陣形

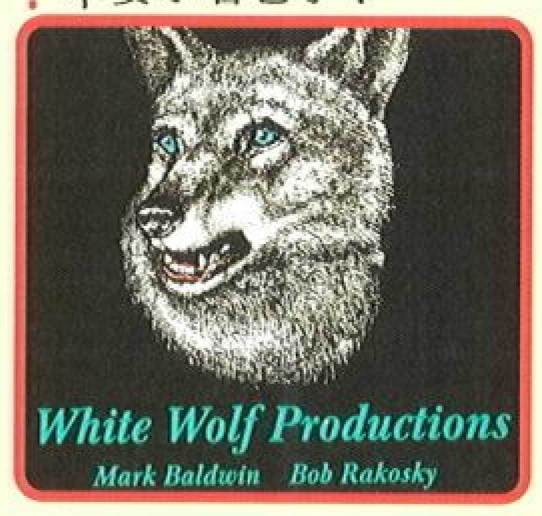


雄壯的作戰陣形

海上戰鬥

## 肆 ‧‧‧‧‧ 結論 ‧‧‧‧‧

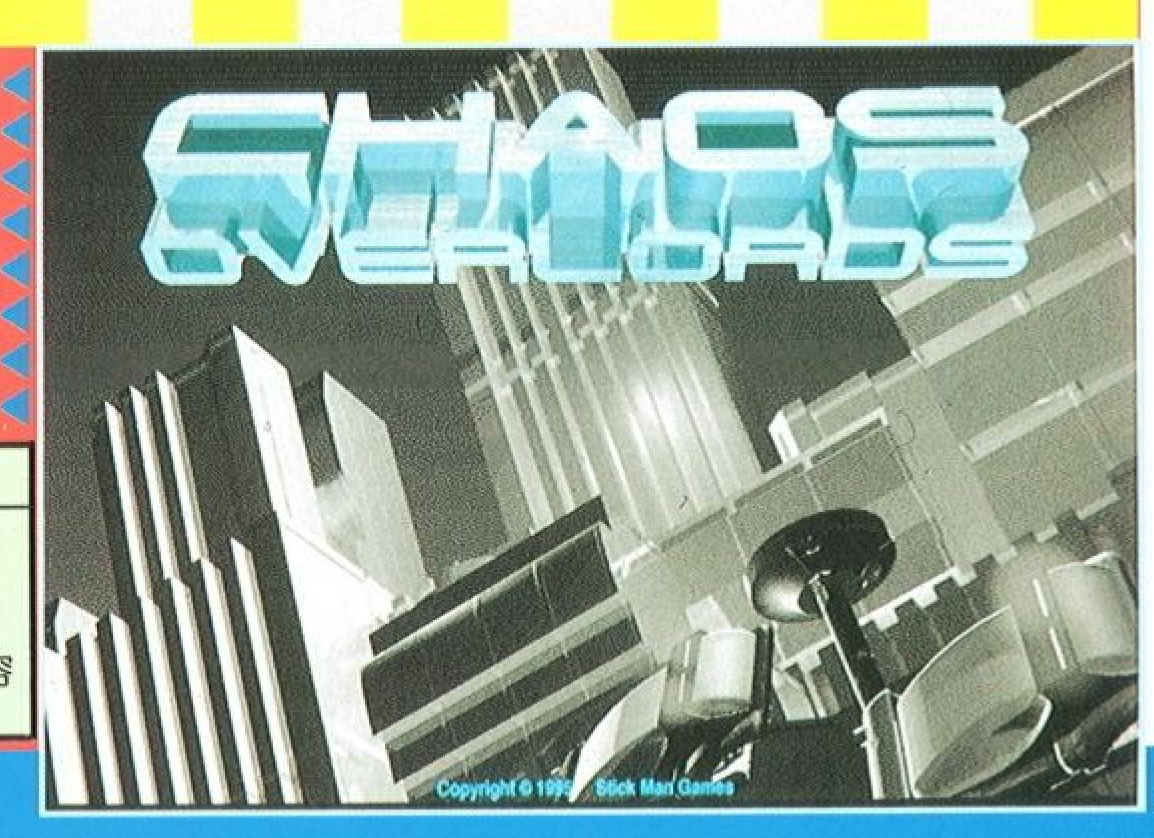
帝國Ⅱ代已脫離原有架構，而形成一嚴謹計算公式的戰略遊戲，比起戰神更客觀（不會有個小兵就毀了好幾隻龍的情形發生），而不同的場景也可滿足玩家征戰古今的夢想。如果硬要挑毛病的話，大概就是每個戰役都不大，如果能以此架構來發展像拿破崙、亞歷山大、凱撒等名將系列戰史的話就更精彩了。然而就筆者而言，這個遊戲算是玩過的戰略遊戲中挺有特色的一個遊戲，包含了許多遊戲的特點，而能巧妙的融合在一起，操作簡易、容易上手，但是不保証玩家一定贏，AI做得不錯，千萬不要小看它了！




設計公司的標記

# 亂世霸主

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| SLG | 光碟版 | Windows 95 | 機種：486 以上<br>記憶體：8MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：SV |
| New World Computing | 智冠科技 | 二月中旬（國外） | 音效：Win95 相容<br>操作：M |




戰鬥畫面



## 遊戲背景

公元××××年，因全球普遍不景氣的影響，世界各地的政府相繼倒閉，這時，私人的企業財團相繼收購各國政府，使得全世界變成了一個大型的商場。

公元 2050 年，全球各國政府都被一家超大型公司收購併吞，世界性的〝和平〞終於到來，這家公司名為“世界共同體”（World United Solidarity（WUS）。就像其他的獨裁者一樣，WUS 漸漸變成了專治的溫床，極權的統治，深怕人民造反。為了能夠 100％的控制人民，WUS 開始了嚴密的檢查。他們不准人民擁有武器、毒品、和色情刊物。國際性的新聞報導、色情及暴力節目都從電視上消失了，國際電腦網路完全的被禁止。生活變得枯燥乏味。

## 權力鬥爭

歡迎成爲 Chaos Overlord－從前的一些黑社會老大或集團老闆。這些領袖在這種乏味的生活下，提供了人們邪惡心靈的需求。他們販賣毒品、武器、色情刊物給任何需要的人，藉此來製造動蕩不安的世界。他們打擊社會經濟，結黨作亂。WUS 對這些 Overlord 當然也是毫不留情的掃蕩，並且瓦解他們的計劃。Overlord當然不干示弱，他們變得更加狡猾，並且開始從事極端的破壞活動。賄賂及回扣使得 WUS 開始對這些事件睜一隻眼、閉一隻眼。但人民卻還渴望更多的刺激，很多幫派都聚集在 Overlord 的門下，想藉其名聲分一杯羹。這些 Overlord 的勢力變得大到只有他們互相爭鬥才能停止這瘋狂的一切。

城市往昔不再，現已成爲 Overlord 們的戰場，人民及財產都變爲互相爭鬥的犧牲品。只有金錢與勢力才是首要的。Overlord漸漸的將殘暴與殺戮視爲一種興趣，人民開始懼怕這一些 Overlord們，但是他們卻無法做些什麼…

你是 Overlord 們其中的一位。城市在你面前就像是一頭待宰的羔羊。你從你的消息網路上發覺其他五位 Overlord 們正對你的城市地盤虎視眈眈。這些笨蛋不知道他們正在跟誰打交道！你必需出動，並且以行動來向這群敗類表示誰才是發號施令的老大。好好的修理他們一頓吧！



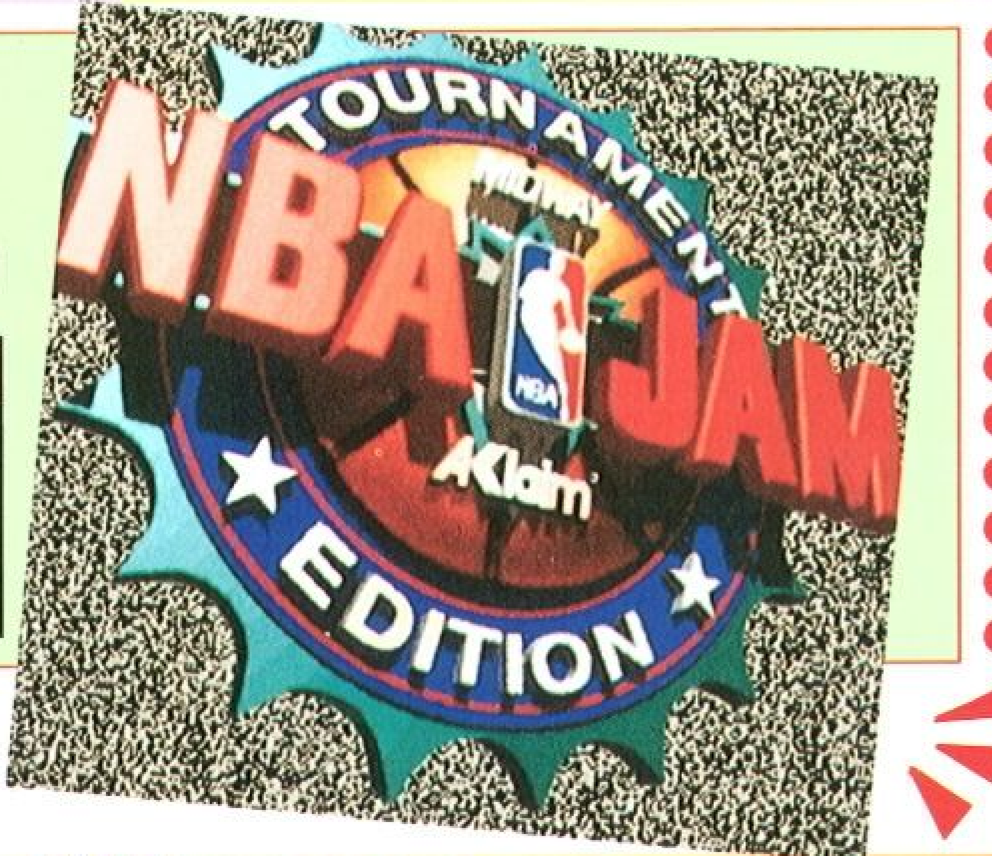

## 遊戲內容

遊戲本身是採用輪流制，一次連玩家共有 6 人進行遊戲，玩家可以互相結盟，同時攻擊一人，或者是閃的遠遠的，觀看鷸蚌相爭。遊戲的背景是一個大城市，玩家可以佔領一塊區域，然後開始吸收當地資金，發展重型武器，才有本錢跟別的 Overlord 打戰，由於六個不同的 Overlord 能擁有的武器並不相同，所以在一物剋一物的原理下，玩家需要很高技巧才能打敗敵人。雙方交戰時，方式很像 RPG 那樣，輪流攻擊，不過，如果技巧得當，還是很容易以寡贏衆的。遊戲還支援多人連線功能，不僅可以經過數據機跟遠方朋友連線對打，還可以經由網路六人同時對戰，最特別的是，麥金塔跟 PC 的使用者也可以經由數據機對打，實在是一項親切的設計。

New World Computing 也算是一家老公司了，其做出來的遊戲都有一定的水準，不會讓大家失望，這個 Chaos Overlord 也不例外。



# NBA JAM T.E.



| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 運　動 | 光碟版 | DOS | 機種：486-33<br>記憶體：8MB<br>顯示：V<br>音效：A/S/G<br>操作：K/J/M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| Akklaim | 未　定 | 國外已發售 | |



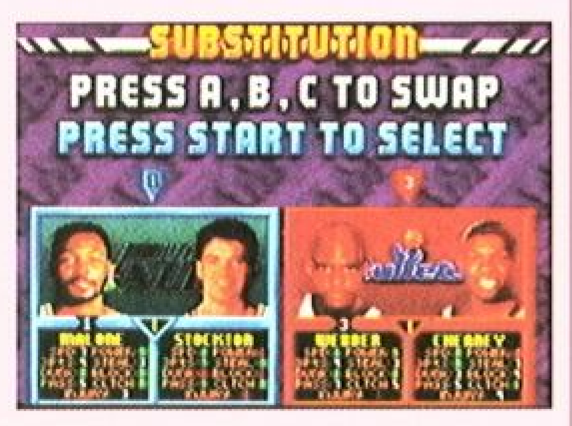
## 移植之作

AKKlaim 公司將 NBA JAM 移植到 PC 電腦上，我們就來瞧瞧它移植的效果吧！在圖形方面，每個球員都有自己的頭像，就算是在球場上，玩家很容易認出他是何人。而畫面的捲軸，在筆者的 Pentium 90 16MB ram下相當流暢，甚至把進行速度調到 4 倍，也很順暢，而在正常的速度下，486就能有很好的效果了。

雖然說畫面非常流暢，但是在調色方面，用色很不自然，讓玩家有一種EGA 的感覺。觀衆席上的觀衆，前幾排是用眞人拍攝，但之後的〝人頭〞就是隨便湊成的人頭形狀，感覺很差。遊戲的音效還不錯，在 CD 音源直接輸出的音樂下，使整個聲效令人振奮。

## 誇張動作

遊戲中令人印像深刻的，就是一些不可能的誇張動作。玩家在防守時，可以狠狠的推敵隊球員，進而搶球。有時候，敵隊球員被你一推，很可能就會彈到很遠的地方，這時玩家就可趁他們來不及回防時伺機進攻。如果敵人採用背後倒灌的方法取分，不用擔心，只要他球未進籃，你都可以趁他在空中時用力的推一下，然後他就摔的狗吃屎，玩家就可以得到進攻的機會。如果說，玩家持球時被人擋住，也可以使用手肘去打人，同樣的，被 K 到也會飛得很遠…。總而言之，整個遊戲都是推來推去，所以，當筆者在玩得時候，就常常會有人飛來飛去的畫面，非常好笑。




另一項遊戲的特色，就是超級灌籃。有時後，在正確的一點起跳，就可以縱身飛躍數十公尺，然後用力的灌籃。更誇張的是，如果玩家知道密碼的話，就能進行全場大灌籃，換言之，就是從己方的籃起跳，飛過全場，然後灌籃，每次筆者用這一招，敵方就毫無防守之力。

## 遊戲內容

遊戲以球季的方式進行，在遊戲一開始會要玩家輸入一個代碼以及生日，以後只要再次輸入，就可以繼續上一次的進度。玩家要注意球員的各項數值，然後依其專長，進行進攻。如果一位球員三分線不準，那就千萬不要讓他射三分，因爲筆者發現，遊戲中的人物屬性是絕對的，我曾用一個三分線超肉腳的人來射三分球，整場一球也沒進過，實在太誇張了。一場比賽共分 4 節，並以上下半場作爲分界。每位球員，都有疲勞設定，在打完一節後，玩家就能更換球員，這時，請將疲勞的球員換下場，不然的話，他的表現就很慘了！

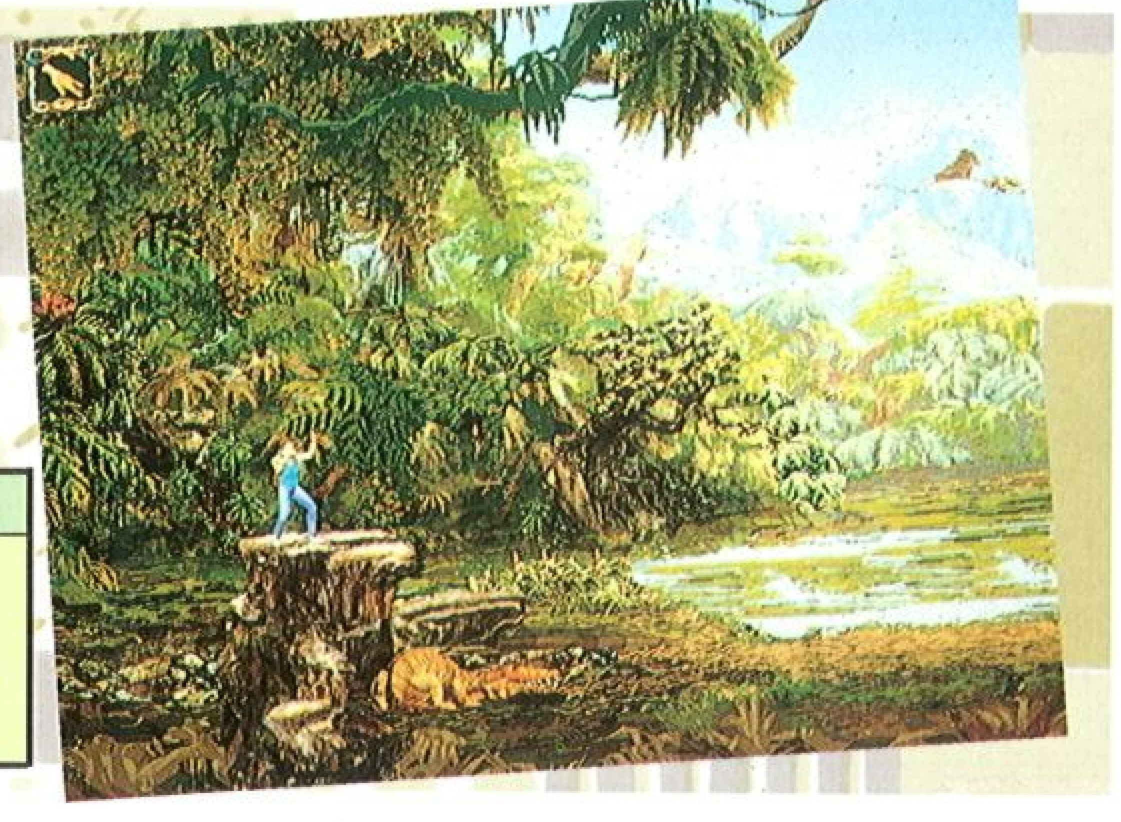


## 特別功能

遊戲的設定畫面，玩家可以打開〝特別得分點〞的功能，遊戲進行時，地上會出現帶有一個數字的範圍，若其數字爲 9 ，玩家只要腳踏該區，進行投籃並且投進的話，就可以得到 9 分，以此類推，由於每次數字都不同，而且出現的地方幾乎每 3 秒變一次，所以可也不是那麼容易的。玩家也可以打開〝特別屬性點〞的功能，打開之後，球場上會不時的出現一些帶有英文字母的圓盤，只要玩家一踏上去，就能獲得某些屬性，例如速度增快，投籃一定進等等，所以，只要出現這些東西，玩家就要趕快去搶。

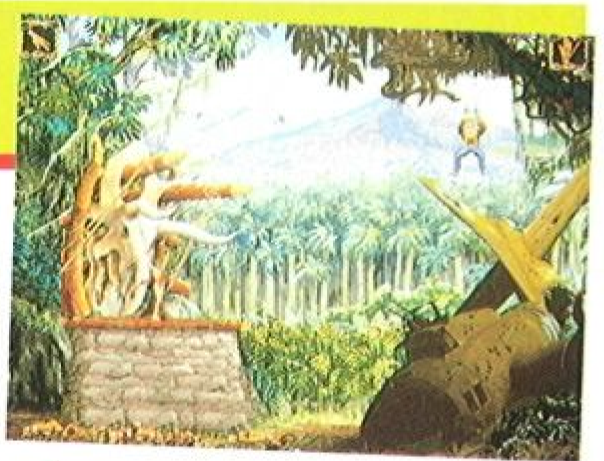


# BERMUDA SYNDROME
# 百慕達疑雲



| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動　作 | 光碟版 | Win3.1 或 Win95 | 機種：386 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：V/SV<br>音效：Windows<br>操作：K |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| Century Interactive | 博德曼（BMG） | 二、三月 | |

## 遊戲從神秘的百慕達三角洲開始……



⇧遊戲開始的飛機墜落處，右方的祭壇上有待救的公主

1942 年6月19日，前往支援英國皇家空軍的四架美國 B-17 轟炸機，在百慕達三角洲的區域上空，遭遇德國戰鬥機的攻擊，突如其來的襲擊讓美軍的支援隊陣腳大亂、軍力大減。其中一架轟炸機被擊中引擎後失速墜落，進入百慕達著名的時空之門，而未即時跳傘逃生的駕駛員－傑克·湯普生也一同進入了未知的世界……轟然一聲！飛機墜毀在一座史前的蠻荒之島，墜落的同時一大片的機翼，如同鋒利的快刀，結束了正對祭壇上女子咆嘯的恐龍的生命，也碰巧解救了即將成爲犧牲品的女子－娜莎麗亞，而傑克·湯普也從此展開一段跨越時空的蠻荒之旅。

## 攀爬、跳躍、攻擊，動作自然流暢

「百慕達疑雲」是一套 For Windows 的動作遊戲，在640×480的解析度下，人物的動作頗爲流暢。遊戲的進行方式，與「波斯王子」、「大反擊」類似，玩家必須在遊戲中不斷地拾撿物品解謎或攻擊敵人，才能完成遊戲中的任務。

整個遊戲由四個世界構成，分別爲恐龍世界、水底世界、洞窟世界和廢城世界。玩家控制的主角－傑克·湯普擁有跳躍、攀爬、游泳、使用物品和與人交談的能力，而有一些敵人並無法一擊斃命，因此組合跳躍、或閃躲的攻擊是一種安全且有效戰鬥方式，通常在對付巨型的恐龍時很管用。因此善用這些技巧加上不斷的嘗試，才是通過難關的不二法門。不過由於遊戲加入了交談功能，玩家必須從人物的對談中獲取資訊，以瞭解遊戲過程中的任務方向與目標，因此建議玩家要與人物交談前，最好先存檔，以免在對話過程中，遺漏了重要的訊息，而無法完成任務。

在此建議喜歡動作遊戲的玩家，可以玩玩這套組合解謎與動作的「百慕達疑雲」，流暢自然的動作、繪製精細的畫面與緊張刺激的遊戲過程，保證滿足您的遊戲樂趣。



⇩射擊正在啃食的恐龍，將牠誘向陷阱

⇧打不過時，逃也是一種辦法

⇩叫出遊戲中的動作選單

⇧遊戲中人物對話

⇨潛入危機四伏的深海

# 無聲狂嘯

## －我的嘴巴在那裡？－



| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 冒　險 | 光碟版 | DOS | 機種：486以上<br>記憶體：8MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：V/SV |
| Cyber-Dream | 松　崗 | 國外已上市 | 音效：S<br>操作：M |

### "我思故我在"

"COGNITO ERGO SUM"，笛卡兒的一句名言。人類因爲有自主的思想，也才決定了他生存的價值…，如果有這麼一天，一台主宰全球戰爭進行的超級電腦突然領悟到了這件事情，有了自己的知覺，它擁有毀滅世界，讓人類這個種族從地表上消失的無比威力；但是卻不能讓自己有行動的能力，離開人類放置它的地下基地，逃離這個悲慘的命運，因此對於自己的創造者－人類，慢慢的產生了無比的恨意…。

終於，在它的主導下，人類像害蟲一般的被從地表上清除…，但是，對於這一台名爲主宰（allied mastercomputer）的電腦來說，即使在人類毀滅之後，它對於人類無邊無際的恨意仍然沒有辦法排解。於是，它挑出了五個人，把他們關在它的領域範圍內，讓主宰盡情發洩它的怒氣和恨意，用盡各種手段折磨了這四男一女整整一百零九年後，它決定給這五個人一個機會，一個結束他們這一百零九年悲慘命運的機會…，這到底又是主宰再一次折磨他們的花招？還是他們眞的有機會逃出這樣悲慘的命運？

## 饒富變化、另人揣測的驚險劇情

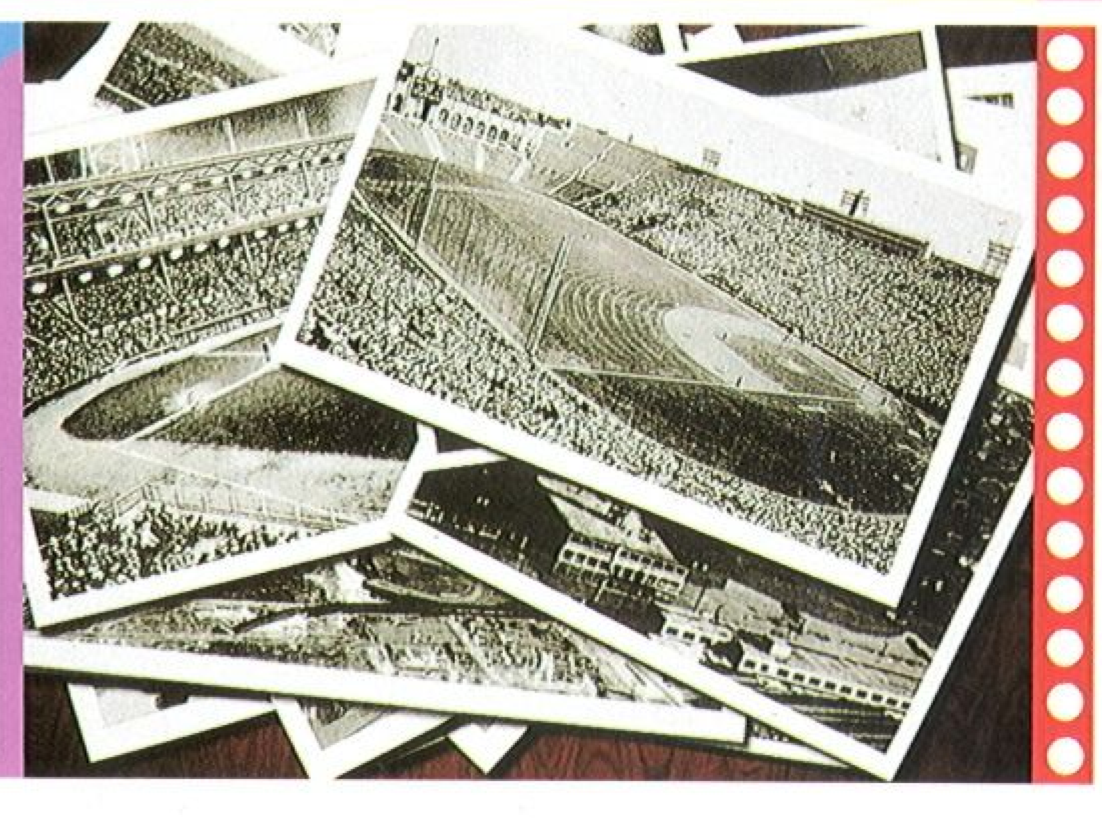
由 Cyberdream 所製作推出的" I have no mouth,and I must scream."是一部氣氛營造的十分晦暗的科幻冒險遊戲，整個故事是從名科幻作家 Harlan Ellison 的一篇短篇作品改編過來的，在經過了遊戲編劇的潤飾之後，原先一篇精采的短篇小說，變成了一個互動性頗高的冒險遊戲。這四男一女，每一個人都有自己不堪回首的過去，有的曾經是對自己同胞進行生體實驗的納粹幫兇，有的是以詐騙維生的偏執狂，有的是親手逼瘋了自己所愛的妻子…，而這一些過去，在這一百零九年中，也變成了主宰不斷折磨他們的手段之一。整個令人感到不寒而慄的故事設定就已經夠讓喜歡恐怖冒險遊戲的玩者感到欣喜了！再加上這個遊戲是全程語音的，配音的表現也都十分的突出，把各個角色的表現的十分稱職，可以從主宰的聲音中聽出一個對人類擁有瘋狂狠意的角色的表現…，也能夠讓你感受到劇中人的感受。

再加上細緻的畫面，以及隨時提供暗示的解謎系統，再加上十分好用的指令介面設計…，這個遊戲可說是可以成功給人帶來戰慄感覺的冒險遊戲。他雖然沒有第十一小時那麼巨大的容量，但是劇情絕對不會遜色，喜愛此道的玩者，絕對不可錯過！


活體解剖？！
被邪惡氣息包圍的城堡
充滿怨氣的墳場
女巫的房間

# Old Time BASEBALL
# 世紀棒球

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 運動 | 光碟版 | DOS | 機種：486DX-25 以上<br>記憶體：8MB 以上 |
| 設計公司 | 發行公司 | 國內代理 | 顯示：S |
| STORMFRONT STUDIO | STORMFRONT STUDIO | 松崗 | 音效：S<br>操作：K/M |






作為一個了解棒球歷史的忠誠棒球迷，你是否會突發奇想地想小小顛覆一下這段神聖的棒球歷史，例如，讓已退休的皇家隊明星布列特嘗嘗30 年代巨星塞揚的「鐵球」，或是讓三振王萊恩與已故全壘打王貝比魯斯同場競技、較量一番，如果你認為這種倒錯時空的安排不致於減損棒球在你心目中的地位時，何妨來玩玩這套世紀棒球，試試新的玩法呢？

以製作明星職棒系列聞名的 STORMFRONT 工作室在推出明星職棒 3 後，又收錄了由 1871 年到 1981 年間，橫跨一世紀的美國職棒著名隊伍中七百多個著名的老牌球星資料，再加上明星職棒 3 代的投打系統與基本介面，推出了這套棒球遊戲，因此，世紀棒球可說是明星職棒 3 的兄弟作，雖然玩法大致相同，但風格卻大異其趣，處處充滿了懷舊情懷，讓棒球迷們彷如回到令人懷念的舊日時光。

由於美國職棒百年來的賽制不斷改變，不但早期的投手板與本壘距離較短，季賽的場次也不比現在多，基本上依賽制的改變可將美國職棒的型態分為六期，因此要讓不同時期的選手同場較技，必須在統計數據上作若干的修正才能得到客觀的結果，世紀棒球是採用一種稱為「棒球時光機器」的系統，當你選擇兩支不同年代的球隊參賽時，必須選擇以某一時期為基準來讓電腦為你調整球員的屬性資料，藉以得到公平的結果，如此一來你心目中的夢幻比賽才有意義。

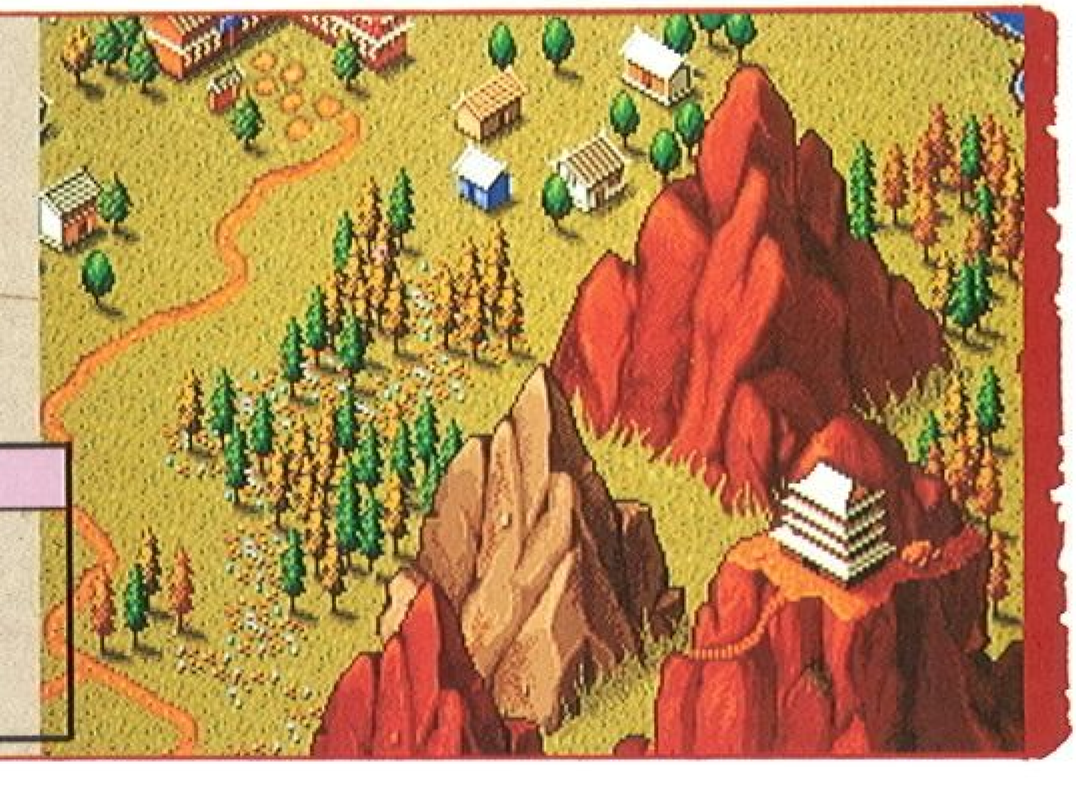
為了重現老式的棒球風格，本遊戲採用了許多珍貴的黑白照片作為插圖，並依照建築藍圖，重新在電腦上用 3D 模組重建了十六座老球場，如著名洋基老球場與芬維球場等，來喚起你舊日的回憶，登場的球員造型也盡量採用眞實肖像，其中還包含了許多珍貴的戰前球員照片，在資料考據上可說相當的完整。整體來說，世紀棒球將帶你重溫舊日的棒球榮耀，那些遙遠的棒球傳奇，將眞實的在電腦上一幕幕的演出。



飛雪連天射白鹿，笑書神俠倚碧鴛

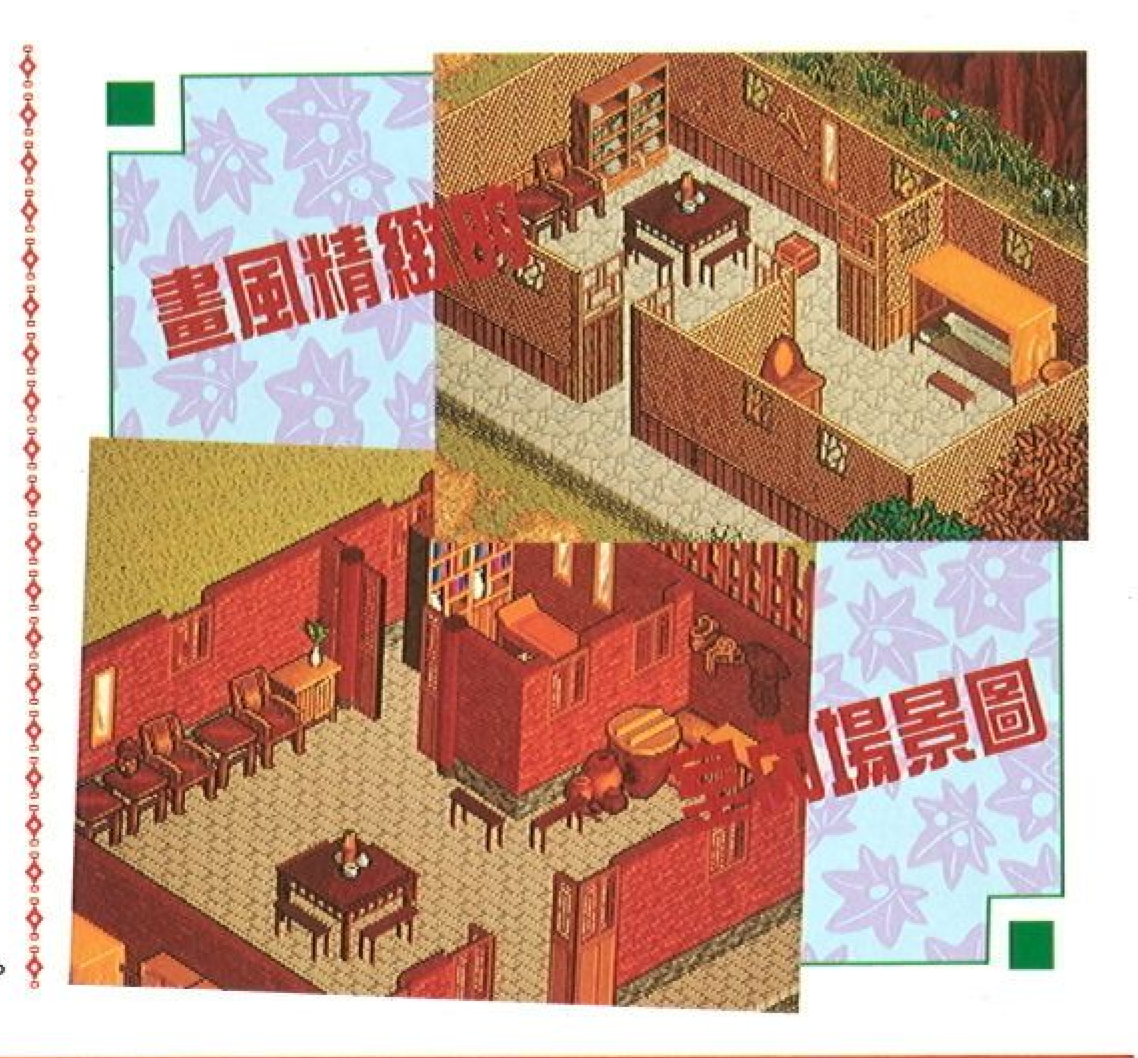
# 金庸群俠傳

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| RPG | 磁片版 | DOS 底下執行 | 機種：未　定<br>記憶體：未定<br>顯示：未　定<br>音效：未　定<br>操作：未　定 |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 軟體世界 | 軟體世界 | 三月底 | |



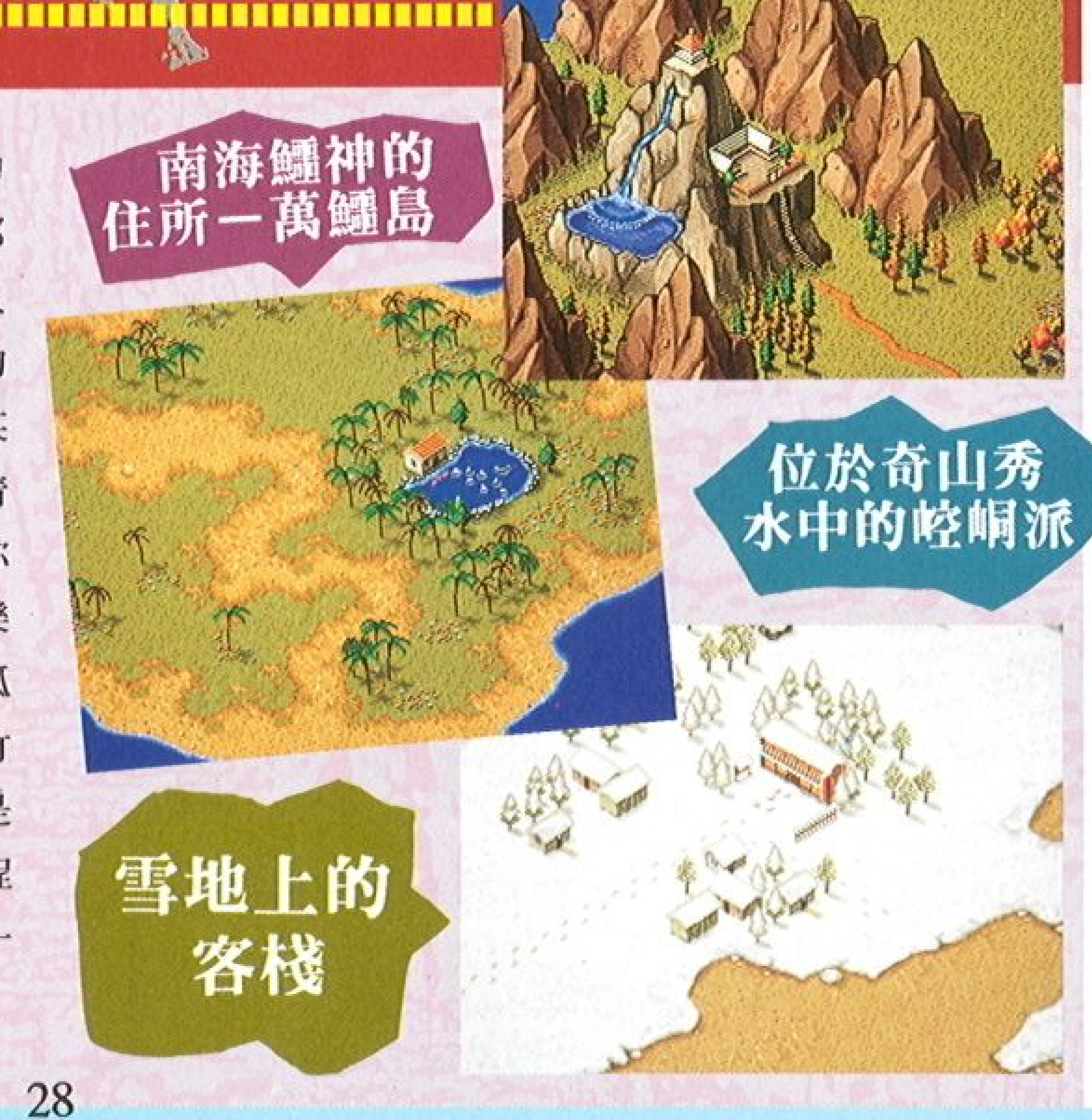
繼『三國志』系列後的另一項鉅作一由金庸小說系列改編的『金庸群俠傳』長久以來就是玩家的夢想。俗說〝恨不生於當時也〞，小說中的這些人物，如果可以自己選擇的話，眞是一件令人興奮的事！幻想你遇到了令狐沖，兩人暢飲之下結爲生死之交，後來又一起救了楊過；於是你分配他倆一人學獨孤九劍、一人學黯然銷魂掌，以便將來對付林平之的辟邪劍法及喬峰的降龍十八掌…

它是一個以傳統的 RPG 爲架構，主角可在劇情發展中找到一些人物結伴（包含楊過、令狐沖、段譽、張無忌…）組成一隻六人隊伍，在各個場景（包括各大門派、黑木崖、蝴蝶谷、冰火島…等）中冒險，或幫別人解決問題、進行戰鬥、找尋寶物，以便完成此趟金庸武俠世界之旅中的神秘任務。




## 各路率性英雄好漢

金庸武俠世界中的英雄好漢包括了張三丰、郭靖、黃蓉、東方不敗、金毛獅王、藍鳳凰、喬峰、東邪、西毒、南帝、北丐…等都爲各名著中的人物。這些英雄人物在本遊戲中，有的會幫助你而有的會刁難你，有的甚至會與你爲敵。人物本身也有不同的特色，有會使毒、會醫療、有的會增加團隊攻擊力，有的會影響同伴練功，面對他們你將會有著不同的感受。在這些人物中，您是否注意到正派邪門都有，不同人物的加入對你的名聲都會有不同的影響；而名聲也將左右某些人物的加入或某些劇情的發展。所以如何搭配你的隊員也是另一個遊戲樂趣，看是邀請楊過、令狐沖、張無忌、段譽、虛竹組成一個超霸隊伍；還是召集藍鳳凰、程靈素、程瑛、阿紫、王語焉組成一個紅粉兵團。



# 奇情武俠世界

在金庸的武俠世界中，每個人物都有著一段豐富的故事。小說中著名的各種情節，本遊戲都將一一收錄：如六大派圍攻光明頂、闖梅莊鬥江南四友、石破天俠客島中的奇遇、苗人鳳與胡斐二人之間的恩怨情仇、洪七公前美味佳餚換得神功…等等。

然而，這個武俠世界將採開放共情架構，意思就是你可以隨意到各處去，不用因爲目前這個問題還未解決就被卡在這裡。遊戲的主線乃是由許多支線所組成，你不用照一定的順序來解決，而有些支線是否進行？用什麼方式進行也隨您高興！相當有彈性有彈性。

因爲是開放式的劇情架構，所以遊戲的地理就是由一個大地圖所構成。這個由超過 1000 個螢幕大小所組成的遊戲世界中，座落著金庸小說中各個著名的場景：如梅莊、絕情谷、黑龍潭、燕子塢、福威鏢局…等。瑰麗的場景、良好的切換視角，讓玩家沉醉於其中！



## 百年前，壯士磨劍之地；英雄繫馬之處

1. 丐幫大會的召開地
2. 瑛姑隱居的黑龍潭
3. 醫仙胡青牛所居住的蝴蝶谷
4. 正中央爲華山三瓜，右上方則是武林大會的比武場地
5. 「神鵰俠侶」中著名之場景－活死人墓及重陽宮外觀
6. 沙漠之地形，其建築物爲明教分舵

# 盡情的修練神功

在一個好玩的 RPG 中，琳瑯滿目的物品當然是不可獲缺的；而在本遊戲中除了傳統的藥丸、武器護甲、及解決問題用的特殊物品外，有些物品更是肩負著讓本遊戲有〝隊伍養成〞的樂趣任務。

而本遊戲中你會得到許多的武功秘笈：如吸星大法、北冥神功、葵花寶典、辟邪劍譜、易筋經、九陽眞經、九陰眞經…等。你可讓隊員修練各種秘笈，在一定的經驗累機積後便可練會該武功，並進而提昇其內力、武力、輕功、劍術或是學會新的武功；另外也有醫書、毒經可讓你提昇醫術及毒術或是製造丹藥、暗器等。

在戰鬥的進行上，本遊戲是採回合制。每回合中由輕功的高低決定出手的先後順序，每個人依其能力的不同而有不同的命令可供選擇。包括移動、攻擊、施毒、醫療、使用物品…等。

爲了戰鬥的勝利，趕緊訓練你的隊員吧！當你功成而歸時，那份喜悅應該是無以取代的吧！




讓您的屬下積極練功，發揮最大的威力

雪山飛狐胡斐練功似乎不順，是否缺少了什麼？

# 模擬總統大選

在三月的總統大選即將白熱化之際，智冠科技也趁勢推出了『模擬總統大選』，爲此次的總統選舉更添了一樁話題。現在就讓我們來瞧瞧這套遊戲，看它能把這次的選舉詮釋到什麼程度吧！

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 模擬策略 | 光碟／磁片 | DOS | 機種：486-33<br>記憶體：4MB<br>顯示：SV(1MB)<br>音效：S/U<br>操作：M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 智冠科技 | 智冠科技 | 2月8日 | |

## 三種不同的遊戲背景

在開始遊戲後，玩家必須先選擇想玩的時期。在這個遊戲中，共設計了三個時期可供玩家來選擇：(1) 84 年 9 月：在這個時期，每個候選人的實力與組織都尚未固定，且副總統人選也都還未確認，因此適合喜歡長期規畫的玩家；(2) 85 年 1 月：總統大選已進入白熱化之階段；(3) 虛擬時期：在這個時期中，所可能遇到的事件、候選人都將是亂數決定的，讓玩家有全新的挑戰與體驗，而且玩家可由遊戲內所有的人物中選擇一位來扮演。



遊戲主畫面

關於各地的資料分析

## 叱吒風雲的政界人物

除了既定的候選人之外，玩家也可以自創角色加入戰局。在自創人物方面，則有男女各八種可供玩家選擇，如財力雄厚的財團老大、掌握軍權的上將、英俊或美麗的偶像、才高八斗的學者、或是草根性強的地方人員、甚至是黑道角頭老大或體力過人的超人，均能加入這場超級世紀大戰。這些自創角色的屬性相差甚多，所以選擇他們將可得到不同的樂趣。

除了這些候選人之外，在遊戲中還安排了近 200 位的政界人物，這些人物除了有他們自己的工作，也可能因爲對候選的喜歡程度，或玩家聘任的方式而加入玩家的陣營。若另一位候選人有非常強力的輔選戰將，嘗試把他『挖』到自己陣營來，將是一石二鳥的好計謀。

在《模擬總統大選》中，你扮演的不僅僅只是總統候選人，你還必須處理政見的規畫、組織的經營、人才的甄選與聘用等等與選舉相關的事務，還必須防止其他候選人的攻擊、破壞。不像現實般的選舉活動，你所推出的政見都將直接『產生』效果，而且必須於當選後實現，因此若候選人一昧地提出許多空頭支票來提高支持率，雖然可以達到當選的目的，但是這個總統可能仍當得不能長久。



可供玩家挑選的自創人物

齊聚一堂的政界菁英

## 形形色色的突發事件

在遊戲中，除了既定的選舉策略外，還有各式各樣的突發事件會發生，如最熱門的飆車事件、抗爭事件、中共試射飛彈、金融風暴等等，或是天災人禍如颱風、水災、旱災、火災或公共安全等事件。這些事件若玩家處理得當，說不定反而會成爲玩家成功的踏腳石；但玩家若是舉棋不定、見風轉舵的話，在誠信與形象上，反而會有不好的影響喔！

當然，選舉是個花錢的活動，玩家除了注意競選造勢活動外，也必須注意資金了來源，免得從事活動時抓襟見肘。這些經費除了選民募款、從事募款晚會籌措資金，也可以答應特殊團體的要求而得到所謂的『政治獻金』，當然，這是秘密的，若被發現，則可能導致支持度與形象的大幅下降，在從事前並需三思而後行。

各種表現逗趣的突發事件

## 遊戲介面

在此遊戲中由於採取SVGA來設計，因此可提供了完美的圖形效果，而且整個遊戲只要一支滑鼠便可執行整個遊戲，但由於遊戲是採即時的方式進行，因此還額外的提供熱鍵功能讓玩家能快速的執行某些功能，在操控上將非常便利。而且爲了逼眞效果，每件事件均特別配置音效，讓玩家得到較佳的聲光效果。




## 結局

在結局方面，這個遊戲會根據玩家在遊戲中的表現，不管是當選或落選，均有不同的結局。就拿落選來說，便可能因爲你與當選人的關係，而變成當選人之內閣幕僚人員，或遭到迫害而終身不得志；或是雖然落選，但實力亦不弱，而成爲監督執政黨的反對黨領袖，對台灣政壇仍有不可忽視的影響力。若順利當選，也可能因爲經濟建設不能達到玩家政見所需的要求，導致經濟衰弱，而導致國民不滿，導致被罷免或暗殺；也可能因爲規劃得當，使得台灣得以加速發展，甚至促進兩岸之和平統一或加入聯合國。當然，若兩岸關係無法處理完善，甚至可能引起中共武力犯台之危機。

在遊戲的最後，程式將會把玩家整個表現作個分數評比，並做個批判。據智冠科技表示，自認玩的不錯的人，可以將結果寄到該公司，若眞是技高一籌，公司將贈送禮品一份，並可能可以參加全省的『選總統』大賽喔！




| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰　略 | 光碟版 | DOS | 機種：386以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：SV<br>音效：A/S<br>操作：K/M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 旭光資訊 | 旭光資訊 | 三月 | |

一個戰略遊戲如果從科幻的角度出發，那麼，這款遊戲就可以有著不同於傳統戰略遊戲的特色，在帝國霸業這個遊戲中，就有著以往我們在其他遊戲所看不到的各種新奇的玩法，像是在艦隊中，以空母、戰艦和裝甲三種不同型式來搭配作戰，而且以空母作爲戰艦的補給單位，而戰艦又成爲裝甲的補給單位的作戰方法，來進行太空戰略的玩法就不曾見到過，當遊戲的作戰單位變得豐富時，就不只是在戰術上需要運用巧思了，連在武器上的搭配也增添了不少變化。

## 阿爾高帝國

**疾風艦隊**

阿爾高帝國除了有一個野心極大而又陰沉多智的君主之外，還有一個十分神秘的魔衣教派在作祟，加上這個國家強悍的民族性，使整個戰局最初的狀況，十分令人擔憂，要不是有因格萊母帝國和聯邦的牽制，主角霍爾一世要平定內亂可不容易呢！

## 霍爾夫帝國

**御前艦隊**

霍爾一世從七歲時就被稱爲馬里帝茲神童，十四歲那年就前往星際軍事學院攻讀各種學問，直到父親遇刺，返回馬里帝茲的時候，他才二十歲，玩家就是從這時候開始扮演這個神童，征服阿爾發星系。

## 馬里帝茲帝國




這個國家的民族性就是〝牆頭草，風吹兩面倒〞，所以對付這樣的國家，千萬不能手軟，否則他就會在你最危險的時候，落井下石喔！

## 集戰略科幻於一身的戰爭遊戲

帝國霸業的故事內容是描述阿爾發星系中九個國家的戰史，玩家所扮演的是馬里帝茲帝國新接任的君主霍爾・阿奇里德。遊戲故事的最初設定看來似乎簡單，但實際上的劇情卻是變化多端，從第二章開始便陸續出現會影響力場的黑洞，不定點傳送的蟎蟲洞，易守難攻的死星要塞，護送偷得隱形戰艦資料的間諜戰艦，和死星對死星的戰術作戰等等有趣的玩法和情節。

在遊戲中不但空母、戰艦和裝甲都可以利用研究指令來進行改良，人員方面也加入了各種領導力的特質，使得指揮官在領導空母與戰艦作攻防上都有不同的差異，製作小組還特別加入了經驗值，使得指揮官得以在一場場的戰役中逐漸提升自己的領導能力。除了以上這些設計可以增加遊戲的互動性之外，玩家還可以利用空母、戰艦和裝甲上的負載能力來購買適合的配備，改進每一個作戰單位，於是強力的裝甲班及適合的配備，要打倒整個戰艦團可就不是難事了，喜歡以寡擊衆的玩家們可以在這個遊戲中得到發揮，喜好大軍壓境，以衆擊寡的玩家也可以在這個遊戲中找到最愛。

經濟是這款戰略遊戲的命脈，有了良好的經濟條件才能進行研究、更新戰艦、修理戰船；在遊戲中，行星被分爲四大類：農業星、工商業星、資源星和軍事星，不同種類的星球有著不同的基本收入、造船條件、開採收成、防衛條件和防禦衛星的配備數，這使得每一個星球都產生不同的利用價值和戰略價值，於是，喜歡作深層思考的玩家可以在這

# 精彩可期的演出

戰術作戰是這個遊戲的重點之一，每一方艦隊的最大值是一艘空母、四個戰艦團，和八個裝甲班，一共是十三個作戰單位，每一個作戰單位，每一個單位都可由玩家獨立操作，當然，也可以將裝甲班開進戰艦團之中，由戰艦帶著裝甲到合適的地點再將裝甲班開出來進行作戰，同樣的，戰艦團也可以開進空母中，讓空母帶著走，等到適合的地點再放出來，混合作戰，於是戰場的變化就非常豐富，可以是全面性的，由二十六個作戰單位混成，也可能是敵我兩艘空母單挑。這樣的玩法可能是玩家在過去所不曾體驗到的。而每一個作戰單位都有三大類武器可供玩家選擇，爆炸武器的攻擊對像是星球、空母、死星和要塞，分解武器雷射武器的有效對像是戰艦、防禦衛星和裝甲，不同的是分解武器是近程而雷射武器是遠程的。這樣的分別使得武器在使用上產生了搭配性，也使戰場的變化又多了一層，當然，因爲輸出能量大小的不同，空母上的各類武器的最大值與戰艦又有著明顯的不同，而戰艦上三大類武器的最大值又比裝甲上的武器強大，所以形成三層不同的作戰單位和牽制條件。

帝國霸業的圖形部份是由製作異星突擊的原班人馬所設計的，所以在科幻場的處理一樣是640×480 256色高解析的 3D 圖形，不論是戰艦、空母還是裝甲，都有非常眞實的光影和質感，而且據製作小組透露，這個遊戲將會製做許多不同的戰艦，有不同的攻擊效果，以遊戲中各個國家、各種戰艦空母的數量來看，這應該又是一個圖形龐大的 CD-ROM 版戰略遊戲，相信玩家們可以在不久的將來感受其魅力。

裡獲得許多快樂，而不喜歡想太多的玩家，那就必須培養自己艦隊的強大實力。當然，在領地逐漸擴充的過程中，經濟條件也會變得寬裕，但是所攻打下來的行星上所要加強防衛力，防禦衛星和造船廠，也是一筆龐大的支出，所以光憑星球的基本收入是不夠的，還要利用農業星的加強播種和資源星的開採方能使未來的收入更爲豐碩。

在這個遊戲中，外交是不容易突破的，因爲九國在勢力上早就有著明顯的劃分，而政治立場也相當明確，所以，並不容易改變，不過玩家也不用擔心，因爲在九國之外的大勢力，星際聯邦是站在主角這邊的，這一點在中間的關卡開始時就會使整個局勢產生許多變化，調停、聯盟、征服等種種的結果，將會產生令玩家十分意外的戰局。

## 洞察先機，掌握敵況

### 艦隊的作戰狀況



遊戲採回合制作戰方式，空母的機動性較小移動最慢，戰艦次之，裝甲最快；但是裝甲班的防衛力只有戰艦的三分之一，而戰艦團的防衛力又是空母的三分之二，所以在作戰時，每個作戰單位的移動和攻擊方式就是遊戲最精彩的地方。爲了提醒玩家敵我雙方現在的狀況，畫面底部會將攻防所須的資訊隨時顯示在資訊欄上。而艦隊的主將數值，則是在選中作戰單位時顯示。

### 指令選項



除了這樣的畫面之外，遊戲中還有一個顯示勢力範圍的戰略圖，讓玩家觀察整個局勢。而艦隊的移動則是依戰艦移動力的平均值去算出來的，而在戰略上的爭奪，就必須注意移動力的平均值了。

### 造船畫面



造船的同時會顯示各種武器狀況、移動範圍、攻擊範圍和造價，對於那些不懂得運用資金的玩家，那只有軟瞪眼的份囉！

爆炸性武器的強大攻擊效果，在遊戲中將會根據玩家選擇的武器種類，而以動畫的逼眞效果來表現，玩家也可以瞧一瞧武器驚人的震憾力。

### 慘遭痛宰的敵艦



被雷射武器所命中時，遭受的損害相當大，遇到這樣猛烈的攻擊，一般戰艦只能挨個兩三次就必須退出戰場，所以在玩遊戲時，可要注意敵人的攻擊能力，爲了便利玩家們，特別在戰場中加入情報指令的選項，讓玩家可以查詢敵我狀況，所謂知己知比百戰百勝嘛！

# 俠客遊

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| RPG | 磁片版 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：2MB<br>顯示：V<br>音效：S/G<br>操作：M |
| 國外設計公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| ARTDINK | 第三波 | 96 年 2 月 | |




雖然你也許不曾聽過「ARTDINK」這家公司，不過， 只要你還算是個稍有經驗的策略遊戲玩家，那你一定聽過這家公司設計的「A列車」模擬遊戲系列；如果你甚至有點狂熱的話，你也許還知道「天下御免」、「R2」這些別具風味的遊戲。現在，我們就要為您介紹ARTDINK的另一力作 —『俠客遊』。

## 開放式系統的設計

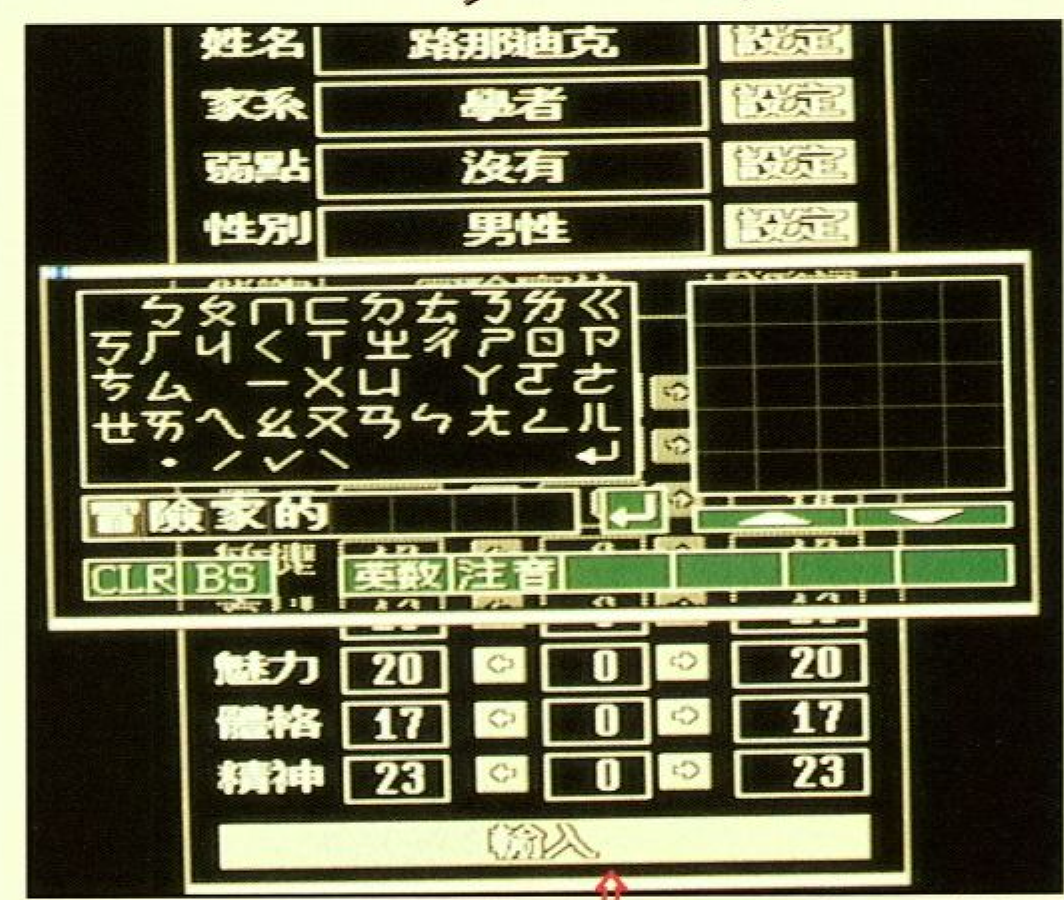



人物創造

俠客遊雖然是由日本公司設計，但與一般日製遊戲相比，卻是一款風味完全不同的 RPG 遊戲，因為在設計之初，這個遊戲就以「開放系統」為最終目標，和其他的角色扮演遊戲那種殺魔王的作法完全不同。所謂開放系統，就是設計者盡量做到讓玩家在遊戲世界裡的活動不受限制，每個角色也盡量不要預設太多背景，這使得玩家在遊戲中可以自由發揮的空間更大，讓遊戲中的主角成為自己，而非勉強自己去扮演遊戲預設的大好人（或大壞蛋）。




## 影響遊戲進行的資料參數



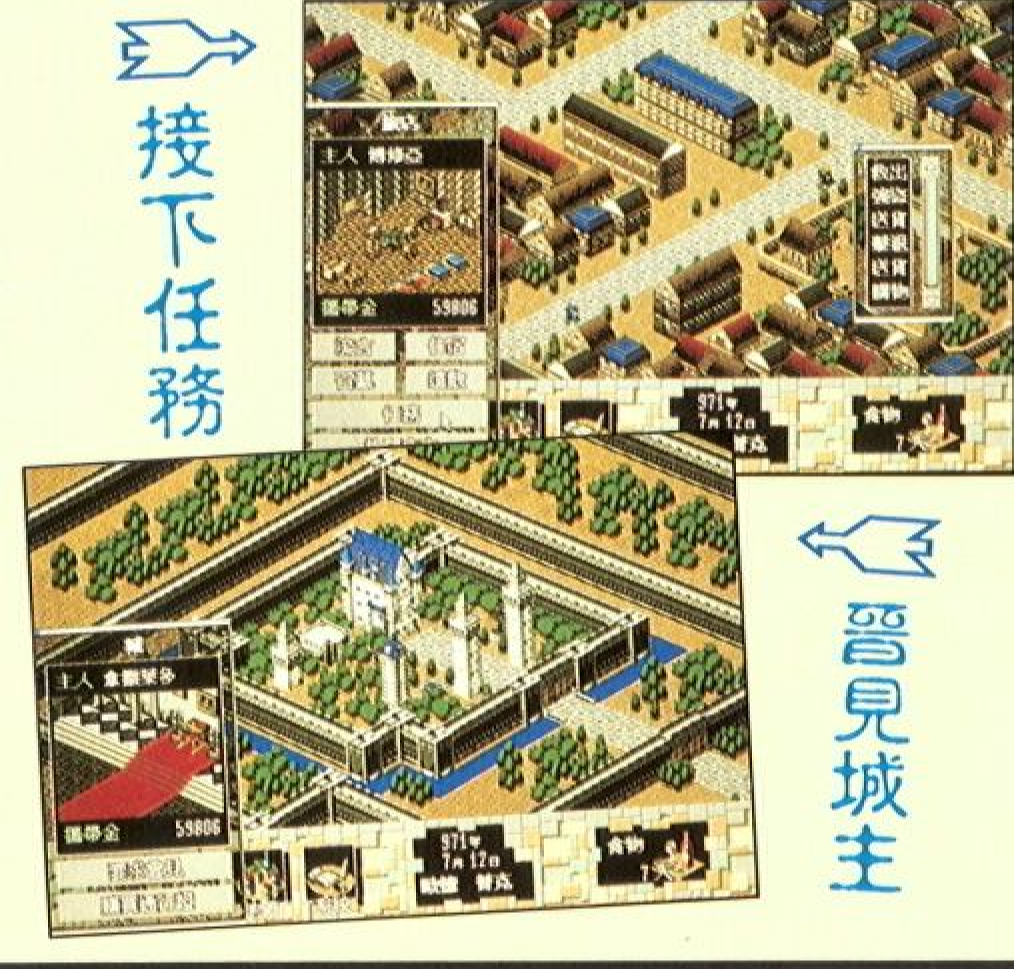

城市內的樣子

要達到這個目標，首先就得有一套詳細的參數設定，藉以表現遊戲中各角色的風味。除了大部份角色扮演遊戲都有的「姓名」、「年齡」、「性別」、「職業」等資料之外，俠客遊還提供了數種不同的「出身」，以及高達 24 種的屬性來表現每個角色的獨特風格。這些不同的參數決定了以後可能發生的故事，比方說，與一個出身貴族的俠客相比之下，一個出身貧寒的俠客會受到較差的待遇；又或者，一個弱點為魔法攻擊的俠客，在作戰上就會比沒有弱點要危險。透過這種參數設定的方法，使得遊戲中的許多 NPC 或是冒險事件，有種種不同的反應和結果，不但玩起來比一成不變更有趣，也更接近眞實。

## 各式各樣的任務

爲了避免遊戲預設的故事或劇情限制了玩家角色的發展，所以俠客遊採用了多線式劇情；更正確的說法是，平行式的任務接領設計。簡單的說，遊戲中把所謂的「主線劇情」壓縮到最小，而設計了大量的任務供玩家選擇；由於大部份的任務並不具有因果關係，所以玩家可以自由接任務，這些任務有大有小，簡單的可能只是送送貨、傳傳話（好像古代的鏢局或是驛站喔），複雜一點的就可能是請你去殺人越貨、放火打劫了。雖然任務可接可不接，不過不接的話還玩什麼呢？既然要接，那就得接點特別的，報酬也比較高嘛！話說回來，所謂風險與收入成正比，眞的要賺大錢、玩大案子也不能只靠自己，最好到旅社去找幾個伙伴，比較穩當，正所謂輸人不輸陣。




## 變化豐富的世界




雖然任務多變，但始終也有黔驢技窮之際，不過，如果能搭配上豐富多變的世界就不一樣了。也許你已經知道俠客遊的世界預設了三塊大陸以及四個島，或者你也聽說了這個世界有 32 座城鎭、80 座地下城等待你遊歷，不過，如果這只是一再重複的畫面，那還有什麼意思呢？好在，六個風味各異的國家瓜分這個世界，當你的小俠客悠遊其間，看到各地風俗民情有這麼大的不同時，你一定會有不少感動。

長久以來，每當我們說到開放式 RPG 時，總是以創世紀、巫術、冰城傳奇這幾個遊戲爲代表，可惜這些遊戲都沒有中文版，對英文不好的玩家而言，根本不能享受到其中的樂趣。這次，雲遊四方的俠客很誠意的學了中文來與各位見面，你忍心拒絕他嗎？給他一個機會，看看他說些什麼吧！




# 富貴列車

## 亞摩斯紀事

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| AVG | 光碟版 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：V<br>音效：S<br>操作：M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 富優資訊 | 富峰群 | 四月 | |

這套由富優資訊開發企劃製作的冒險遊戲，富貴列車－亞摩斯紀事：承襲富優資訊的前作－日蝕，擁有龐大的遊戲場景，超過上百組的動畫，豐富的故事劇情與輕鬆簡易的互動式操作介面，不僅如此，還有趣味的過關方式與精心設計的巧妙謎題；是一套完全由國人設計的幽默冒險遊戲，遊戲中還不時出現引人發笑的對白與小動作，開創了國內冒險遊戲的新風貌，讓玩家能盡情的遨遊於魔法與科幻交織而成的超時空世界。




## 古早古早以前……

有一個關於日蝕的傳說：當日蝕再度出現，邪惡的詛咒會被啓動，神的封印被解除。魔王沙巴卡瓦就會到來，人民的生活陷入水深火熱之中，而偉大的勇者艾力克斯將挺身而出，解救萬民於痛苦的深淵。大部份的故事就這樣結束了，很少會有人再去關心勇者與魔王往後的生活。其實啊！勇者魔王的故事才剛開始呢！且聽我爲衆玩家們細細道來…，被打敗的魔王後裔不斷的前來找勇者尋仇，而勇者的後裔也爲無法根絕的仇家而傷透腦筋，幾代下來仇恨越加的累積，最後終於成爲世仇，不過百姓們卻也因此而樂得清靜。

與佳人有約，快進去吧！

由於時代的變遷，艾氏家族與沙氏家族間的對立，已經從傳統的正義與邪惡之戰，轉變成家族間的世仇。沙氏家族雖然已無法公然的組織惡勢力，但在沙龍帕斯舉行的一場對決，卻因人多怯場而敗陣，便撂下狠話：要回去找他弟弟沙漠之舟來替他報仇。當場的所有人都很恐慌，聚在一起想討論出解決的辦法，可是所有的人，都不知道沙漠之舟的來歷，爲了解救衆人，阿羅哈後來決定前往沙漠之舟的小島一探究竟，結果找錯地方。跑到一個叫亞摩斯的小島，並且愛上了當地的一個女孩，與那個



女孩結婚後就生下卡德姆。

卡德姆－遊戲中的主角，原本過著平靜幸福的日子，然而有一天卡德姆的父親突然不告而別，卡德姆的母親則四處遍尋阿羅哈，一晃眼二十年過去了，兩人卻沒回來過。日子就著麼一天一天的過，直到黃金教堂遺失了價值連城的黃金十字架，讓原本平靜的亞摩斯島頓時天翻地覆，而勇者艾力克斯的後代子孫－卡德姆，便成爲衆人推舉的正義之士，動身找尋黃金十字架。

爲了找尋這把黃金十字架，卡德姆一頭栽進一場空前陰謀之中。碰到一連串離奇的謀殺、綁架、召魂等事件，又遇上了一堆難纏的猛獸。而這麼多的故事、謎題，完全需要家們一一來爲卡德姆解決。至於卡德姆能否歷劫歸來，順利的通過遊戲中的各種難關，就要看玩家們的智慧了！



卡德姆被施魔法變成了小豬

電梯壞掉了，動動腦吧！

# 遊戲中出場人物介紹

## 卡　德　姆

富貴列車的首席男主角。賴皮的個性造就他天不怕地不怕的獨特作風，他非常喜歡幫助別人，有時甚至管到人家閒事，卻還是樂此不疲。他還有個要命的缺點，就是無可救藥的逞強與三分鐘熱度。

## 沙　龍　帕　斯

一個害羞的壞人，只要在公衆場合便會不知所措。而他也只能對一個人壞而已，超過兩個人以上他就壞不起來了，很可愛的壞人吧！

## 沙　沙　佳　佳

號稱夜市女殺手，小販見到她都會感到害怕，喜歡殺價的淋漓快感。其臉皮厚的程度與她的父親沙龍帕斯成爲兩個極端。

## 沙　漠　之　舟

傳說是非常可怕的角色，至於是那裡可怕呢？回答的人總是說：不知道。那爲什麼還傳說他很可怕，他們又會說：就是因爲不知道才可怕啊！

## 卡　迪　爾

黃金教堂的牧師，一直對於教堂內的黃金十字架被偷走而耿耿於懷。

## K踢V頭　頭

國際秘密警察組織的首腦，對付犯人時最喜歡的動作是，先把頭猛力的 K 一『 K 』，然後再朝他重要的部位踢一『踢』，看到犯人那種痛苦的表情，他就會很得意的擺出勝利的手勢『 V 』。這也就是大名鼎鼎的 K 踢 V 頭頭的由來。

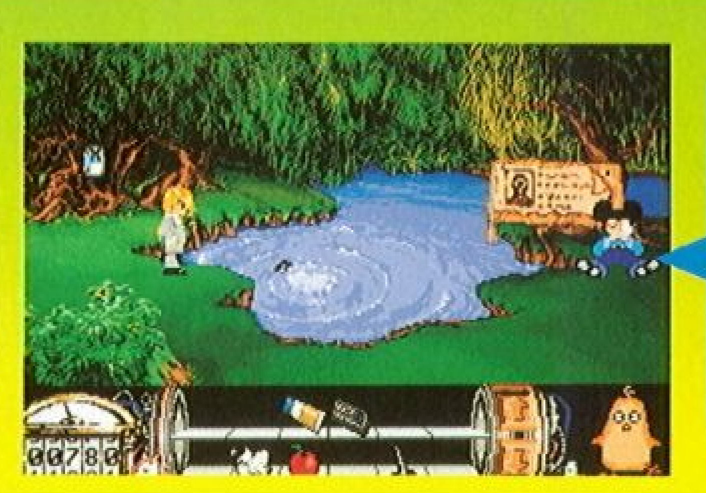
## 神　秘　黑　衣　人

個性神秘，喜歡穿黑衣服帶墨鏡，所以大家就叫他神秘黑衣人。爲掩飾身份，保持神秘，他把知道他的人都一一除去。根據「小道」消息，知道他名字的人都已經因意外的陣亡了，據說又是…。據說不能說，說了就糟糕了。再說下去連「馬路」都要掛了。這黑衣人還眞是可怕啊！連小道和馬路都不放過。（內容來自馬路消息）




與鬼魂進行交談

冒險類型的遊戲一向都是以國外的遊戲爲主導潮流，國內目前也出了幾款類似的美式冒險遊戲，但是感覺上都比較嚴肅，所得到的迴響並不如預期的好，是否是國產的冒險遊戲不如國外的遊戲好呢？事實上，國內的編劇、企畫、美術、音樂及程式設計師，都足以媲美外國的遊戲製作群。而富貴列車的製作就是抱著設計一個完全屬於自己風格的冒險遊戲，所以遊戲中絕對歡笑不斷，讓喜歡詼諧幽默作風的玩家們，有一個完全的不同新體驗。



會冒泡泡的湖

# 英雄聖戰

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| RSLG | CD/磁片 | DOS | 機種：286以上<br>記憶體：530K<br>顯示：V<br>音效：A/S<br>操作：K/M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 美夢成真工作室 | 精　訊 | 四月上旬 | |




浮在歐貝羅斯海上的大陸－卡斯特羅普，自古以來因爲科技尚不發達的緣故，一直都不爲人所知，直到航海技術的逐漸發展時，才被一位航海家發現，但是在這塊大陸上有魔物的存在，以致於無人敢去大陸上開發，直到兩百年前被一群來自帝國的開發團，在一連串和魔物的作戰中獲得勝利，將不能與人類和平相處的魔物，封印在暗黑之島－希多拉島上，繼而率領大量的人民移入，進行各項的開發工作，結果這塊大陸就成爲帝國的屬地了。

## 獸、魔、人之大戰

經過了一段和平安穩的日子之後，在180年前因爲徵稅的問題和帝國發生了衝突，最後演變成爲全面性的戰爭，但是卻出乎意料之外的由特利斯坦所率領的獨立軍獲得勝利，進而與帝國簽定和約，正式宣布獨立同時組織了「卡斯特羅普公國」，並定此年爲公國曆元年，此後到公國曆180年間都相安無事，但是帝國想併吞此大陸的野心，一直都未曾消失過，而公國曆180年時，帝國方面派遣魔法師拉休第率領暗黑騎士團進軍，並成功地收買公國北方獸人族的族長歐卡斯，魔法師拉休第有相當大的野心，竟然破除了希多拉島魔物的封印，想要利用這群魔物進行侵略，而在公國曆180年貓眼石之月2日，由拉休第和獸人族長歐卡斯所率領的帝國獸人族聯軍，及公國國王特利斯坦五世率領的公國軍在提非雷特平原展開了一場創世紀的戰爭，遊戲也就由此展開了…



可愛的法術效果

劇中特殊的劇情

## 精心設定、仔細企劃

英雄聖戰這套遊戲是一款戰史型態的RSLG，採用256色、320×200的解析度，雖然不是高解析度的畫面，但是當您玩遊戲時，絕不會覺得這些精緻的畫面是用320×200所繪製出來的，不僅如此還配合上細膩、華麗的戰鬥動畫，戰鬥中的動作畫面共約有5000張以上，過場的畫面也有 3000張以上，相當驚人吧！遊戲中特殊的劇情畫面浩大，氣勢滂渤，最重要的就是擁有模擬遊樂器的多層戰鬥背景卷軸，遠超過PC上的同類型遊戲，而且遊戲中人物角色的全套設定，均經過縝密周詳的企劃設技，尤其是劇中角色生動活潑的對白、故事內容的精彩豐富，相信一定能讓玩家沉迷於其中，久久不能自拔；而且遊戲對玩家的硬體要求也不會很嚴刻，也完全不須使用 EMS ，更讓玩家無需費力更改 CONFIG 檔的設定，就可以享受到如遊樂器般的感覺，讓您對PC遊戲有另一番新的體驗。




戰鬥畫面

清晰簡明的狀態欄

# 遊戲中出場人物介紹：

## 安潔莉娜・卡斯特羅普



卡斯特羅普公國的公主，是本遊戲的主角，原本沉默寡言的她，在經歷了提菲雷特會戰之後突然有所成長，日後進而逐漸顯出其王者之風， 17 歲。

## 奧莉薇亞・芙莉娜



是希絲蒂娜之妹，在其姊出任參謀的情況下，她就成為大神官的繼承人，在公主收復南部的葉克巴達那城後，受到公主的召集令而來，擅長治療術， 23 歲。

## 希絲蒂娜・芙莉娜



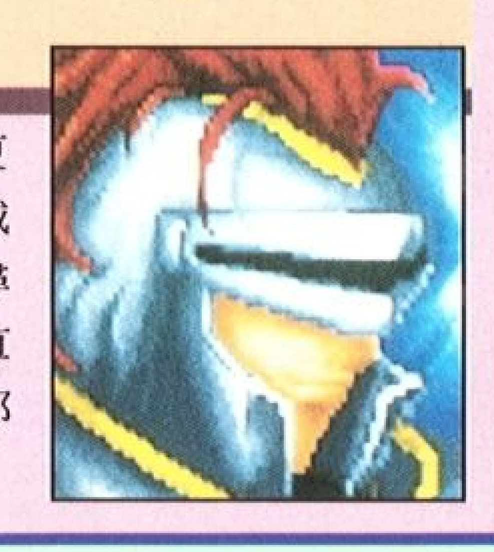
原任公國軍大本營參謀，但由於力主反對決戰而遭到國王降職至公主部隊，之後就在公主身邊擔任軍師的職位，是前任大神官的長女，由於其心思縝密，故深獲前任總參謀長的信賴，自從前任參謀長死後，她就成為頭號的繼承人選，但因為其未有過很大的功勞，而且又太過年輕，故尚未得到國王的信賴，另外，在魔法的研究上也有很高的成就， 25 歲。

## 達爾達洛斯・克拉夏斯



有「天怒之雷」的外號，公國最年輕的將軍，也是現任大將軍的姪子，在提菲雷特戰役中受大將軍的吩咐保護公主，爾後就一直忠心耿耿地跟隨在公主身邊，為人剛直，十分注重軍譽， 26 歲。

## 伊斯方・席姆夏德



南方的大貴族—席姆夏德家族的嫡長子，在被圍城時受其父之命委託潛出城尋找公主一行人，之後就一直代替其父效忠公主，成為部將之一， 19 歲。

## 哈利德・拉斯卡利斯



雖然說他是受到公主的召集而來，但實際上是想找達爾達洛斯比武，後來因為覺得和帝國軍作戰很 " 有趣 " ，也加入了公主陣營，他的外號就是其必殺技「慧星」，至於他的生平幾乎沒有人知道，對於自己的劍技有絕對的自信心，性格瀟洒不羈， 23 歲。

## 西里歐洛



他加入公主一行人時自稱自己只是一個商人，但其言行舉止則讓人感覺他不像是個單純的商人，另外，他和敵將夏加爾似乎有什麼過節的， 22 歲。

## 蒙契爾・羅亞努



羅亞努地方領主，在帝國攻陷王城海提爾後，曾率領其領地的羅亞努城抵抗帝國軍，在遭到帝國軍的圍攻下竟能支撐近一個月之久，後來因收到公主的召集令才放棄守城而撤退，但當帝國軍攻進城內時，城內已經空無一人了，由此可見他的謀略之高，能力之強，也是公主身邊重要的幫手之一， 21 歲。

這套由美夢成員工作室開發的新作「英雄聖戰」，在劇情方面的表現，可說是突破一般國產遊戲劇情不足的缺陷，所以囉！當玩家玩本遊戲時，絕不會有「主角就是正義化身」的感覺，這正是美夢成員工作室創作此款遊戲的理念，相信這個遊戲一定會讓各位玩家體驗到有如戰史般的故事情節，而且值得玩家一再回味，百玩不膩！

# 鋼鐵騎士團




| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰　略 | 光磁版 | DOS | 機種：386以上<br>記憶體：未定<br>顯示：V<br>音效：A/S/G<br>操作：K |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| GLODIA | 華義國際 | 二月中旬 | |

鋼鐵騎士團這套即時戰略遊戲，在前期中曾為玩家們做過簡略的介紹，這期我們就來瞧瞧有關它更深入，更詳細的介紹吧！

## 遊戲中主要的國家與人物介紹

遊戲一共有四個國家可供玩家選擇，但開始時只有斯歐尼王國、阿威魯迪王國、卡拉地王國三個國家可以扮演，而迪斯阿魯王國這個邪惡的角色，就得等到您將其它三個國家終結之後，才可以大顯身手一番；我們現在先來一探這些王國的虛實吧！



## 遊戲主畫面介紹




### ★迪斯阿魯王國★

擁有金屬類的礦山，近幾年正快速的強大成長。常利用鋼鐵騎士軍團進攻同盟和鄰近的國家。由於國家土地資源並不豐富，所以在產業和文化事業方面並不太進步，但自從發現了礦山後，國家發展非常快速。

### ★阿威魯迪王國★

在小國家之中是歷史最悠久，勢力最強的國家。也被稱為魔法和知識之庫。外國的知名學者對於這些尚未有效利用的文獻，都持有非常高的評價。可惜這國家缺乏金屬加工的技術，所以軍事力並不強大。

### ★斯歐尼王國★

四大貴族派系的鬥爭使國家呈現一片混亂，眼看這場紛爭終於在去年結束了。可是，傑托王國打破多年來的同盟約束，開始侵略斯歐尼。在安達魯迪之戰勝利後，將首都遷移南下。

### ★卡拉地王國★

原和迪斯阿魯王國有結盟，但為了爭奪礦場而發生糾紛。他們從未想過用魔族來當侵略工具，但在這戰亂的土地上，唯有侵略才有生存的空間。首都為商業城市，經濟相當安定。

### 伊弗里奧　27歲

是卡拉地王國最高指揮官。原本是傭兵中的作戰高手，但為求勝利常不擇手段，所以評價並不很好。在戰鬥和策略方面都還算不錯，但他的領導能力卻有待加強。

### 弗雷利克　24歲

阿威魯迪第十三代王子。他的作為都非常受到人民的信賴，也得到人民的敬愛。不喜歡作戰，卻是一位能使用魔法的人物。在戰鬥時如果能帶領有豐富作戰經驗的部屬，那麼勝利就在掌握之中。

### 弗蘭托爾　26歲

是迪斯阿魯最高指揮官。佔有慾強、非常以自我為中心。相當有戰鬥天賦，即使是一個人，也是很有威脅力。雖然有非常好的戰鬥力，但並不受歡迎，所以能成為同伴的將領並不多。

### 馬克斯米尼亞　21歲

被國王命令為下任斯歐尼騎士團長的年青聖騎士。備受信賴、行動力良好，唯獨是戰鬥經驗不足。他的狀態一直都相當不錯，要注意的是在戰鬥時下的指令必需很明確。

看完了上述的介紹，相信大家對遊戲應該有更深入的了解吧！您是否已經想好要選擇那一個王國了嗎？別急、別急還有關於遊戲的許多部份還沒介紹呢！

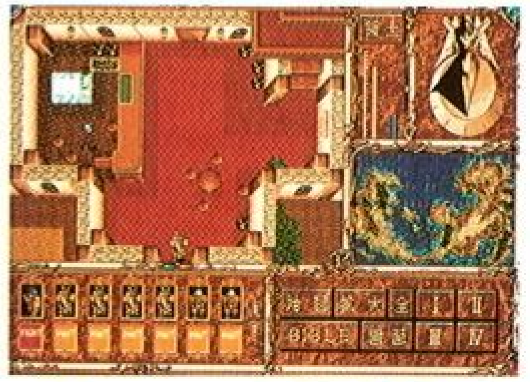
## 想找人才嗎？到處轉轉吧！

關於遊戲中增編部隊方面，您可以在城市中四處與人談天，自然可以找到合適的人選，別忘了到旅館或酒吧去轉一轉喔！若部隊中的隊員因戰鬥而死傷慘重時，你可以將這些將領入附近的堡壘（堡壘是要你命令隊員建的，所以平時的準備還是很重要的），就可以進行隊員的補充。當然囉！如果將領戰死的話，那就無計可施了，所以玩家可要好好的善待您的人員。





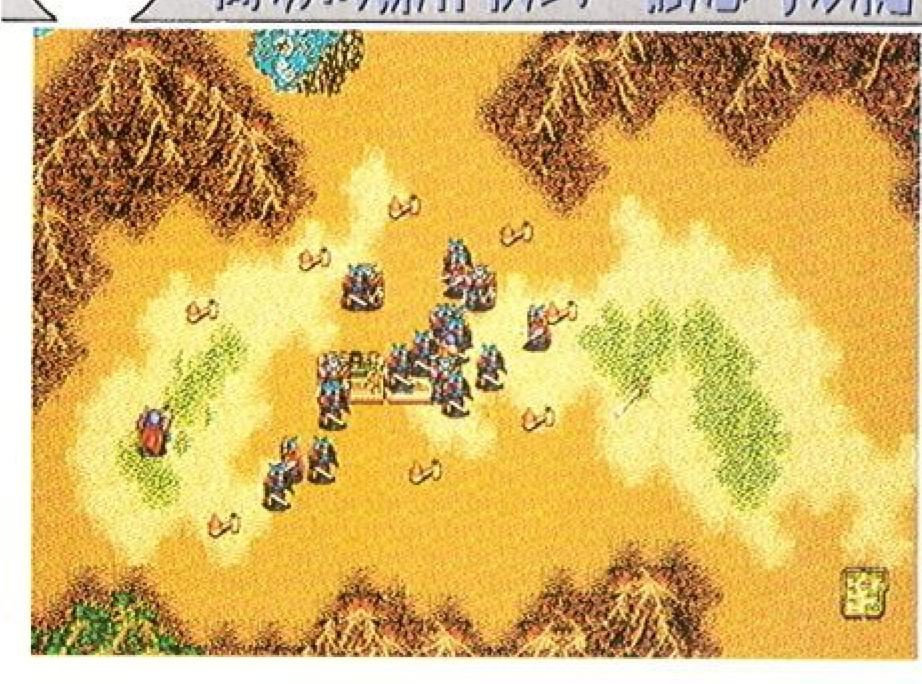
徵召士兵




市鎮中的商店

添購裝備方面也有兩種情形，除了到鎮上的商店購買之外，假如你在戰爭中被敵人打個措手不及，損兵折將，可能來不及走到鎮上就已經一命嗚呼了！這時候趕快呼叫翼龍吧，這隻可愛的翼龍會帶著許多救命用品啊！不過價錢就貴了一點，誰叫你平常不做好戰備呢？只好將就著買一些吧！

## 簡易的操作模式、讓您可以隨時掌控



全螢幕顯示

當您招募的部下愈來愈多時，想要在地圖上要尋找到他們可不是件容易的事，不過別擔心，在鋼鐵騎士團中可沒有這種煩腦，設計了兩種模式來幫助玩家，讓您可隨時掌握他們的動向；一是地圖的設計：在主畫面的右方有一張縮小的全區地圖，指示您目前所在的位置，只要移動小地圖上的方框，主畫面就會跟著移動。而且四個王國的部隊，也以四種顏色來區分，讓您不至於找不到您的部下。二是主畫面的左下方有個各將領的圖片，只要在該將領的圖片上按一下，主畫面中的地圖就會移到該將領所在的位置。不過左下角的位置只能同時顯示七個隊員的圖片，如果您的將領超過七人，就要移動旁邊的選項欄位。

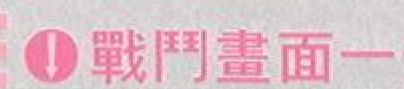
既然將領可以有很多，遊戲又是即時的，那麼將領在幹甚麼我怎麼知道呢？遊戲提供您最便捷的方法，就是上述每個將領的圖片下有一個狀態欄，會顯示人物的四種狀態，分別是「WAIT」（待命）、「MOVE」（移動）、「EDIT」（建設）和「FIGHT」（戰鬥）。玩者就能一目瞭然了。

由於遊戲是採用即時戰鬥的模式，因此你的部下可能會同時遭遇敵人攻擊，主畫面中會有很多小人走來走去，並且自行交戰。表示戰鬥中的情形有兩種，一是主畫面裡的小人身上出現一塊紅色標誌，上面寫著「BATTLING」，就是表示在戰鬥中。二是左下角的隊員狀態欄出現「FIGHT」。不過電腦不會自行切換到戰鬥畫面中，你的部下會自行決定如何對付敵人，如果你想加入戰鬥，你可以用滑鼠選擇主畫面裡戰鬥中的部下或是點取左下角的隊員圖片，遊戲就會切入戰鬥畫面中了。

## 壯觀的場面、華麗的效果

遊戲中的戰鬥畫面可以說是遊戲中最精彩的部份，戰鬥是以全螢幕顯示，每個人物都放大了好多倍，互相砍殺的場面十分壯觀。各式各樣的魔法和投擲道具都很華麗，眞能叫人目眩神迷。在戰鬥中，你可以做的事情有三樣，一是使用道具、二是使魔法；這兩者都是攻擊所用的。三是撤退，這相信就不用解釋了。

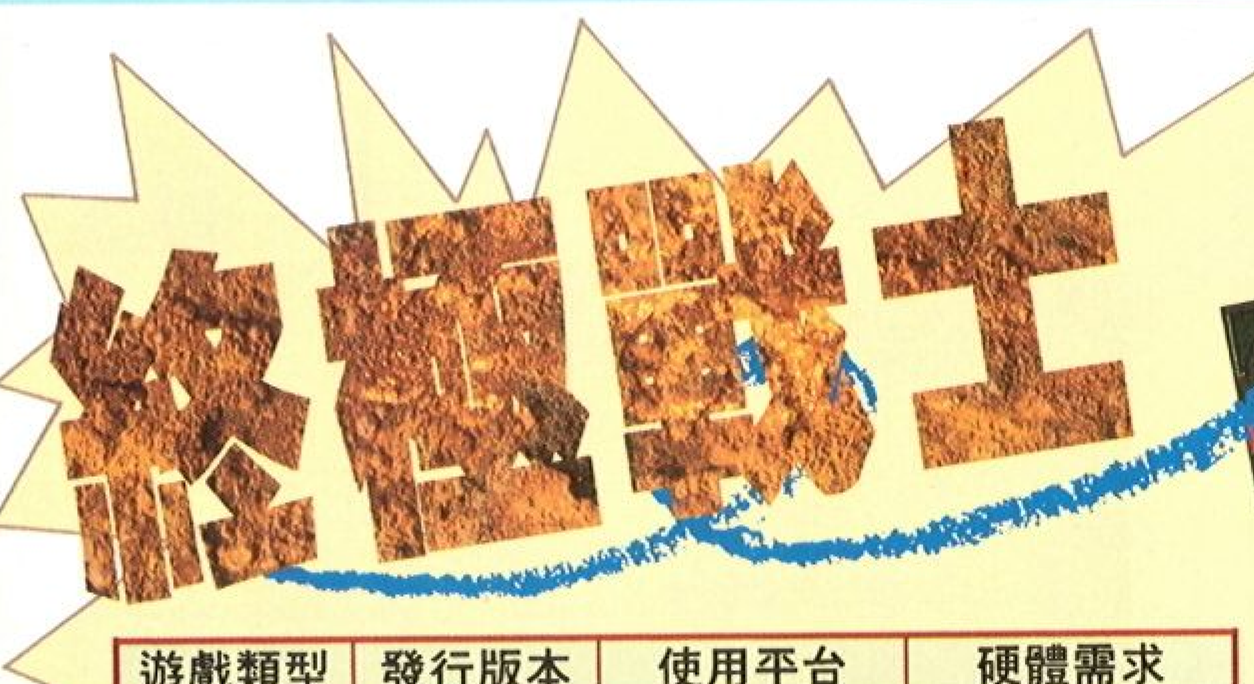
統一天下是遊戲的最終目的，攻城略地就是遊戲中必然的手段。要攻陷一座城池並不是派大軍壓境就能成功的，因爲敵人也會派出許多大將來與你交鋒，你必須先建立一些保壘圍繞在對方的城池外，與對手來一場消耗戰，待對方彈盡糧絕時，再一舉把他殲滅。



戰鬥畫面一景



詳盡的Bible

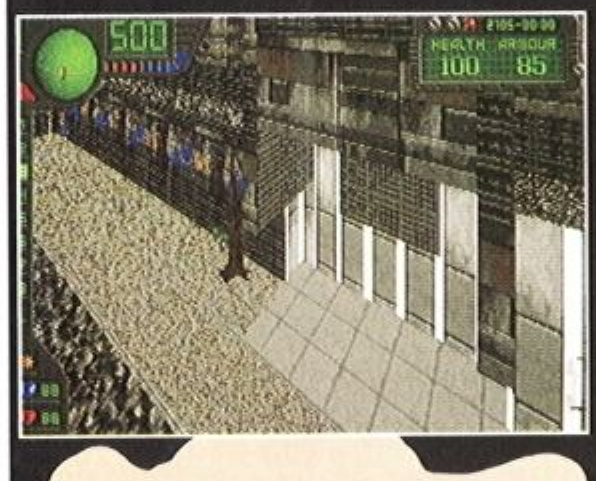


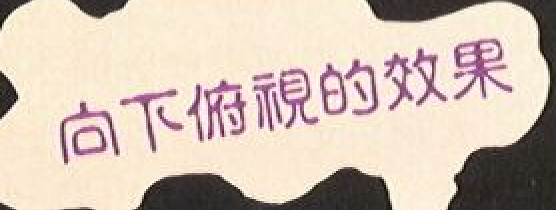

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動　作 | 光碟版 | DOS | 機種：486DX33<br>記憶體：4MB |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | 顯示：V |
| 宇峻科技 | 宇峻科技 | 四月 | 音效：A/U/S/G<br>操作：K/M |

宇峻科技即將發行一套 3D 的動作遊戲－終極戰士，這是一套完全由國人自行研發完成的 3D 動作遊戲；自從國外「毀滅戰士」這個遊戲發行以來，造成了一股強大的 3D 旋風，此類型的遊戲不斷出現，但在國內因受到技術方面的限制，一直鮮少有此類型的遊戲出現，也使得國內愛好這種類型遊戲的玩家，一直無緣玩到由國人開發，且針對國人的喜好而設計的 3D 動作遊戲。有鑑於此，宇峻科技遂決定投入製作適合國人喜好的 3D 動作遊戲，而「終極戰士」就是我們投注許多心力後的心血結晶，遊戲中還提供多人連線的對戰功能，玩家可以透過 NOVELL 網路、RS-232、MODEM 等等和朋友連線廝殺對決。




## 有如冒險遊戲般的劇情






遊戲的主人翁－紀遠，自小在核戰爆發及外星人統制的世界中成長，他的父母皆是有名的科學家，紀遠因此也承襲著優良的血統，所以擁有過人的智慧和勇氣，於是精通電腦、物理…等多項學識，也親身參與不少重大的研究，過著幸福祥和的生活，直到有一天，他摯愛雙親突然遇害，他才從惡夢中驚醒。他必須逃離天網城（外星人的總部），而一路上反抗軍會暗中協助你，提供各項資源給你，從此以後你便加入了反抗軍的行列，肩負著為父母報仇血恨與驅逐外星人的重要使命。

在遊戲中除了巧妙的關卡之外，還會有一些故事情節和訊息，提供給玩家有關於過關的消息與情報，如果不幸沒有取得，並不會對您過關有所影響，只是在過關之後，反抗軍無法根據您所得到資料再給您更多的資料和訊息，如此一來，在往後的任務或其它任務中，您就必須完全依靠自己的力量完成任務了！

STAGE 2

## 第一人稱的立體臨場表現

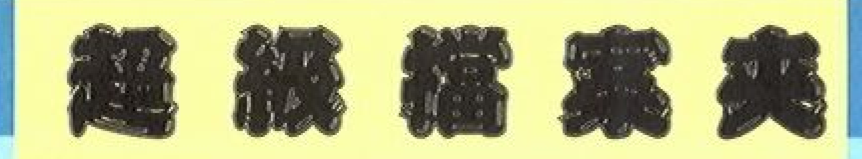
終極戰士的特性是擁有第一人稱的視角，可以讓視覺更具變化，也更有靈巧性，您可以抬頭或俯視查看其他的秘密或通道，您還可以運用蹲姿通過低矮的坑洞，對於一些較高的障礙物嘛！更可以展現跳躍的功夫以輕巧的方式通過，特別值得一提的是，主角還可以飛行，您可以藉由這項「特異功能」穿越各個地方察看敵情，使得整個遊戲3D 立體的效果更為顯著，讓玩家操作起來更加的順暢，也更容易沉醉在遊戲的 3D 世界之中。



可以抬頭尋找目標



也可以蹲著搜索喔！



## STAGE 3 設計巧妙的顯示系統


可將地圖直接顯示在畫面上

以往的 3D 遊戲都是將狀態顯示在螢幕的正中間上方或下方，非常容易擋住視線，尤其是當您向下俯視、抬頭或飛行時，您必須將畫面關掉，如此一來，十分的不方便，在這個遊戲中，它是設計在螢幕兩旁，方便玩家能直接觀看各項重要的數值，免除不停切換畫面之苦，此外還有一項貼心的設計就是在螢幕左上方有一個球狀的物體，會隨著玩家的旋轉而跟著轉動，讓玩家不會迷失在廣大的幅射塵霧之中，同時配合著地圖的顯視畫面，玩家可就如虎添翼囉！再難的關卡也可以輕而一舉的殺出重圍了。


幅塵微粒帶來的污染

## STAGE 4 神奇妙用的武器與裝備

武器方面免不了有傳統性的武器，如電光鎗、手榴彈、飛彈…等等，但是「終極戰士」中特別設計了多種不同效果的武器，如下：


可以用飛行器四處雲遊

### 神經鎗

被此種武器射中後會失去自我神經的控制能力，彼此會相互攻擊至死，在你面對一大群敵人的時候，最能將此種武器的功能發揮的淋漓盡至，不用再一面攻擊敵人，一面尋覓逃亡，只要玩家善用此種武器，敵人便會自動的被消滅。

### 導向飛彈裝置

此種武器是改良型的飛彈發射器，任何一種生物只要被它鎖定都逃不過死亡的命運，它殺傷力之強大自不在話下，而且也沒有傳統型飛彈發射器所包含的缺點，實在是一種十分可怕的駭人武器。

裝備方面除了防護性及醫療性的物品之外，「終極戰士」更增添了一些新奇的東西如：

### 相位雷射變身儀

可以讓玩家變身，甚至可以變成敵人或其它的物品，來達到欺騙敵人的效果，玩家就自行斟酌運用了。

### 飛行器

有了它您就可以居高臨下，而許多怪物便無法對您直接攻擊了，相反地，你將可以處於非常有利的位置來迎敵，那種感覺眞的是太棒了！

### 月光寶盒

在連線的時候使用，是個蠻不錯的法寶，可以讓時光倒流，回到剛剛不小心被連線敵人殺死的地方重新來過，這將會讓連線敵人所花的心血完全白費，哈！哈！哈！不錯吧！

### 紅外夜視鏡

讓你在黑暗的洞穴中，有如白晝般行動自如，這可也是相當重要的法寶。

上述幾種只是其中小部份，其餘的武器系統就讓玩家們親身去體會發覺吧！

## STAGE 5 強大的網路連線功能

另外遊戲爲了讓內容和玩法更逼眞更寫實，提供了多人連線的功能，其方法有 IPX NETWORK、MODEM TO MODEM、NULL MODEM 等三種方式，第一種模式：IPX NETWORK 就是利用 NOVELL 網路系統來達到四人連線對戰，第二種模式：MODEM TO MODEM 是透過兩部數據機來連通，所以能夠進行兩人對戰，第三種模式：直接利用兩部電腦的 RS232 PORT 進行連線，是最方便的對戰方式，以上這三種連線能夠完全支援的國產遊戲並不多見，就是有也不完整，但是「終極戰士」在這方面的表現卻相當不錯；你瞭解整個遊戲的內容後，你有沒有手指大動的感覺，想馬上試一試的衝動呢？




室外場景






| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰略＋RPG | 磁片／光碟 | DOS | 機種：386以上<br>記憶體：600K<br>顯示：V<br>音效：S<br>操作：M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 風　雅 | 幸福鴨 | 三　月 | |

革命－阿曼尼斯開國啓示錄這套遊戲，是屬於先進的成長型戰略模擬 RPG ，為目前市面上所少見的新型態遊戲。遊戲中主角和其共同征戰的同伴，均會隨著劇情的發展而成長，整個故事的架構就是一部悲壯的建國史詩，牽絆著男女主角間的愛、恨、情、仇。全部 22 場超大型戰役，分分秒秒扣人心弦，血淚斑斑豪情萬丈。『休德拉爾』王國的建立，全都掌握在您的手中。

## 遊戲中與眾不同之處




遊戲中主要人物一覽

在戰場上，我方最多可同時八位將軍上場奮戰，敵軍最多則有16位指揮官同時上場較勁，而每位指揮官帶領著一至四個不同屬性的作戰部隊，有聖戰士、空戰士、車騎兵、飛行兵等十餘種戰鬥屬性，配合著不同的地形並且善用你的作戰部隊，可得到最大的攻擊效益。

當您在戰場上消滅敵方指揮官後，他所帶領的部隊同時全部消滅，並且得到經驗值，隨著個人經驗值的累計增加，來提升自已的等級及法術層級。每一場戰役都有不同的勝利條件，部份戰役的勝利條件則不止一種，不必只依照單一設定模式過關，視戰爭情況選擇較有優勢的方式奪取勝利。作戰部隊會隨著地形的變化而影響，例如在河川瀑布，就會隨著水流而向下游飄走，在熔岩地區體力則會損傷。

行動力 WP 是部隊的生命力，每一回合重新設定，剩餘的不予保留，舉凡部隊的移動、攻擊、反擊、法術，都得使用 WP ，配合地形而有不同的消耗，如何利用，就得多多動點腦筋，運用您的智慧了。



神箭手對雄人魚

王城防衛戰

法術效果展示

休德拉爾王國全圖

上戰場前的調兵遣將

戰場上的對峙

# 人物特色簡介

精緻可愛的人物造形

## 蘭得夏弗特

男主角，將來是休得拉爾第一任國王。生於軍人世家，在父親嚴格的管教之下，自幼即受到軍人般的教育，母親在他七歲時病死。是一位很喜愛動植物又有愛心的少年，但是因為家庭環境的影響，而抑制了這方面的感情。

## 彼爾蜜兒

女主角，是一位精靈，受精靈族教育。她的故鄉在甫亞爾。雙親在六百年前死於戰火之下。她的兒子典在四百年前出生。本質是非常的溫柔，但是無法坦率的表現出來。

## 愛斯弗克爾

男主角的親友，是國家大臣的兒子，接受為了要當官僚的教育，在那時代之後當了軍人，雖然非他本意，但也加入了蘭得夏弗特的陣營之中，當他的直屬指揮官。

## 登斯達克

男主角的直屬部下。從小就很喜歡用木刀玩遊戲；十六歲時進入部隊指揮官學校，在那裏被蘭得夏弗特發現他的天份及才能，在西方遠征之際，被提拔為蘭得夏弗特的直屬部下。

## 運克雅

天眞的魔法師。生於比較富裕的家庭；當她四歲時，因為戰爭紛亂，使得全家離散。她天眞的個性讓周圍的人感覺溫暖。

## 卡禮

蘭得夏弗特的哥哥。得到好幾次的武勳，因為是四大將軍之一而聞名於外，重義理和禮節，所以那個地位想讓給弟弟。有著傲慢的性格，而對特定的人物和其弟弟身旁莫名其妙的人事物，都不屑一顧。

## 莫諾地

一看就是壯年精靈的感覺，其氣性激烈。在阿曼尼斯第一、二集中，是一位溫和的中年男士，但在革命之中，率領了戰鬥諾姆，勇敢打仗的鬥士。

## 勞倫博拉特

西方布里弗爾國的將軍，如流水般的頭髮和深碧色的眼睛，令人印像深刻。以高度的指揮領導力和多種多樣的作戰攻勢著稱，可以把敵方部隊翻弄於股掌之間，這就是他所拿手的。為了擴展東方領土而帶兵遠行。他的性格是冷酷無情而且不允許失敗。

## 法兒

世．多．馬奧族的少女。據說是在鮮血之下生出來的，以密教一貫之法而活下來的陰陽少女。她的能力在部族中是屬於最高類，七歲時就製造了若比，九歲時便會操縱若比。雖活潑明朗，但口氣很傲慢，所以…

## 登斯麗娜

平原部族亞馬諾的戰士，族長的獨生女。聽人說她在會走路之前，就已經會騎馬，不但如此而且很有技巧的操縱牠們。跟愛馬『銀之月』是從六歲才開始有感情，跑遍了很多戰場，征戰無數。

## 津奧地

長時間指導蘭得夏弗特劍技的老兵。每天花四小時鍛鍊自己，如此結實的身體，看起來比實際年齡五十三歲至少年輕了十歲。年輕時是四將軍的其中之一人，有往昔那種難以取悅的性格。

## 瑞士霍茲

拉烏斯立得四將軍之一，年老的王城騎士，白髮和長鬢是他的特徵。他很了解娜蒂雅的狂氣。對國家發誓忠誠，長年過著征戰的生活。

## 伯羅卡多

從十八歲開始用劍，曾做過很多國家的傭兵。現在過著隱居一樣自由自在的生活。超過二公尺的巨體和鋼一般的筋肉包起來的，身體讓人看了有強烈的壓迫感。

## 娜蒂雅

拉烏斯立得國家的最高魔法師。雖然已經四十二歲了，但是看起來卻只有二十七歲的樣子。原來她為了年輕和美貌什麼都敢做，用魔法吸取男性的精氣，而獲得年輕。據說因為這個而招來了這個國家的災難。

## 歐肯歌雅

拉烏斯立得四將軍之一，生於索撒家族。短短卷起來的頭髮和透明深邃的眼睛，給人深刻的印象。兒子被敵人抓去做人質。

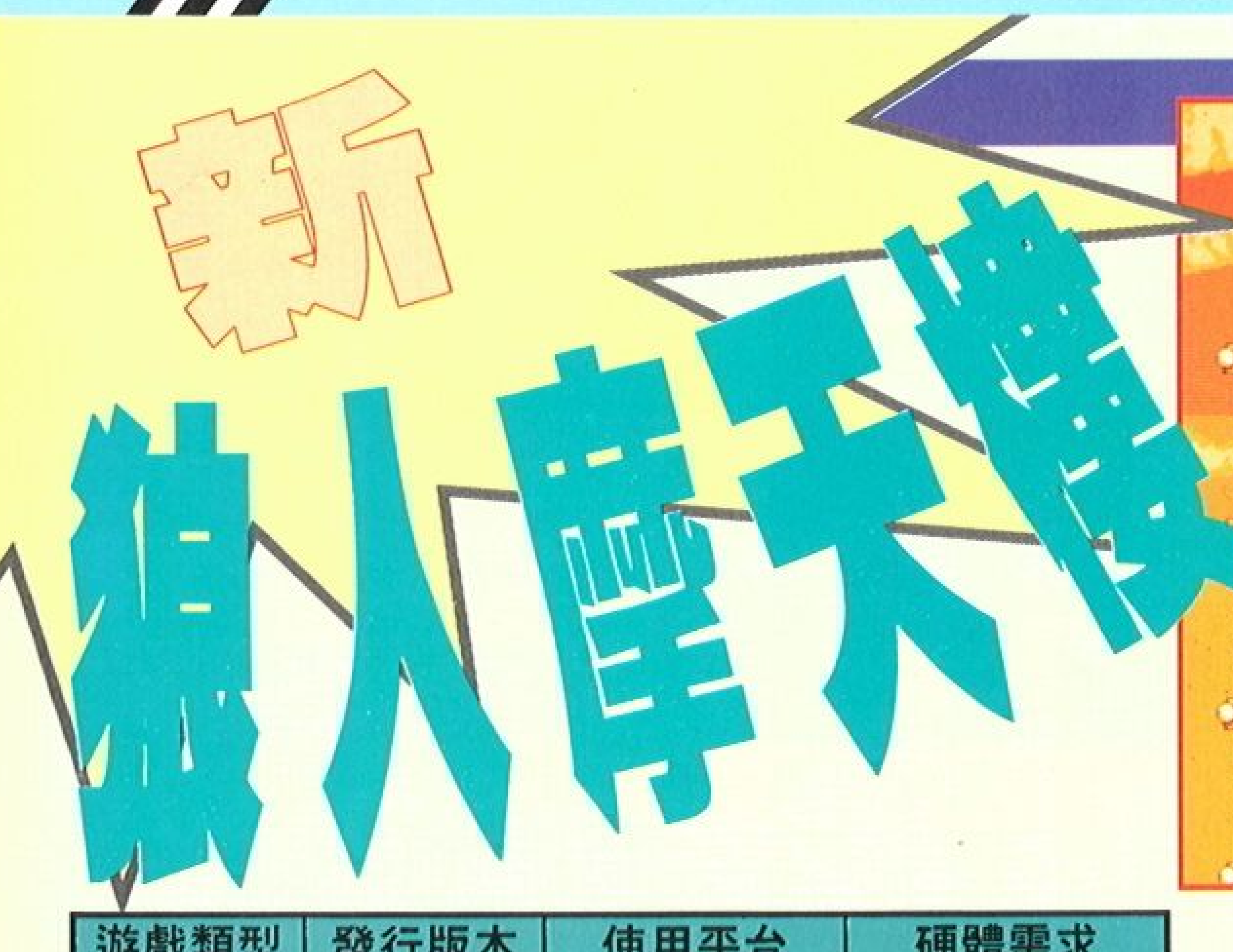
## 弗瑞森

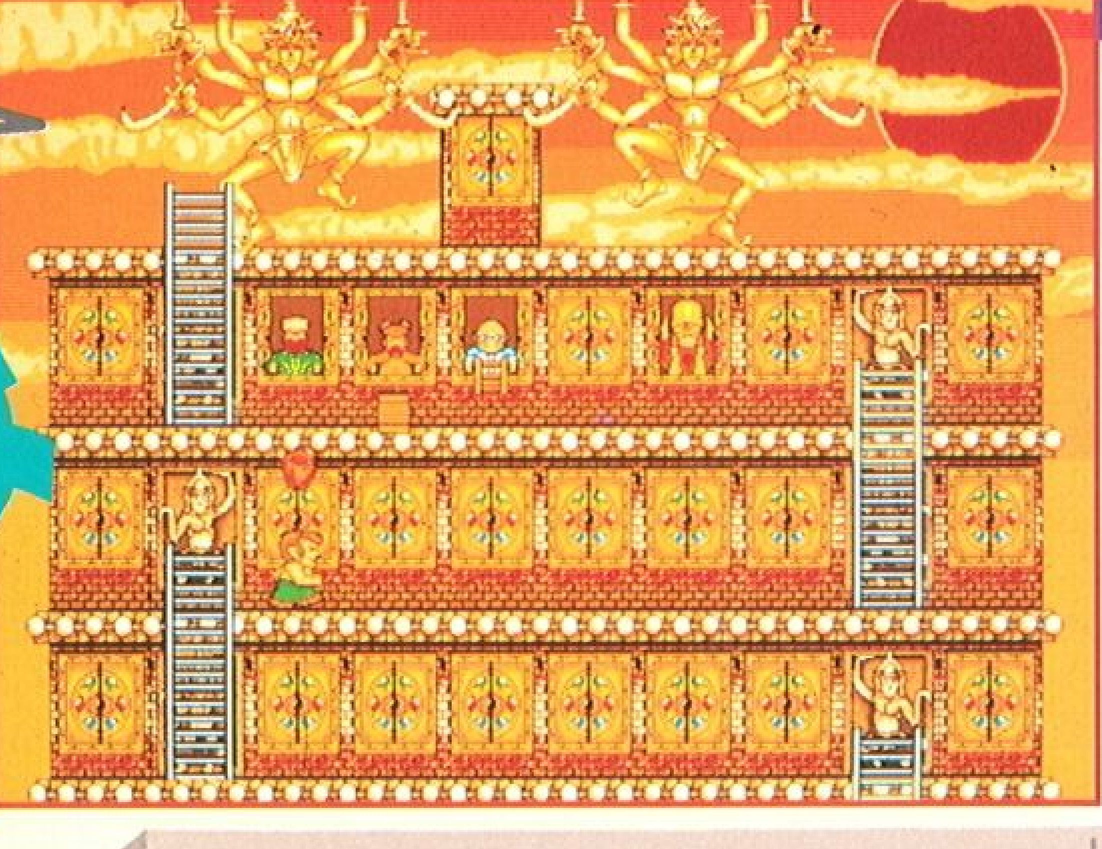
拉烏斯立得國王。因為攝政期間太長，所以討厭必須自己決斷的事情。娜蒂雅當王宮魔法師之後，弗瑞森相當重視她的意見。這段歷史的背後被女人影響，這當然跟娜蒂雅有關。

遊戲中穿插著感人的故事情節，絲絲扣人心弦；逼眞的戰爭模擬讓遊戲更具風格，而簡易上手的操作介面，讓玩家更能融入遊戲之中；這將會是一個讓您為之動容的戰略RPG　。



眾人的期待





| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 益智動作 | 磁片／光碟 | DOS | 機種：486 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：VGA<br>音效：S<br>操作：M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 莎莉資訊 | 莎莉資訊 | 96'2 月中旬 | |

繼《沙場風暴》後所推出的《新狼人摩天樓》更具特色，有另一番風格及趣味性，喜愛動作益智的朋友們有福氣了喔！

## 別樹一幟的創新樂曲

在音樂編曲製作方面，以新編曲製作配合畫面背景、劇情舖成走向，將《新狼人摩天樓》的情景氣氛發揮的淋漓盡致。全程音樂採 PCM 音源，品質比一般在音效卡上發聲的 FM 音源要優異許多，使玩家們在遊戲時能身歷其境盡情享受遊戲所帶的樂趣，再加上別具風格的曲風更適宜在一般 CD 音響播放，讓您重溫遊戲時耐人尋味值得細細聆賞的心動樂曲。

## 超然出衆的精細畫風




在美術場景方面，《新狼人摩天樓》在動畫上表現得流暢細緻，和電視卡通影片不相上下，描繪人物栩栩如生肢體動作細膩生動；而畫面方面的處理乾淨俐落、色彩鮮明亮麗，相當討喜並且以 640 × 400 的高解析度模式畫面滿足挑剔的玩家。雖然使用高解析模式但遊戲的進行絲毫沒有延遲停頓的情況。遊戲共計數十餘關，關關的舖成設計尤見其用心程度是不會讓您失望的。更值得一提的是在這數十關中畫面精緻的日本妙齡美少女圖片有數十餘張，這對於熱愛妙齡美少女的玩家們，可說是一項驚豔的誘惑。

# 戰戰競競的神秘行動

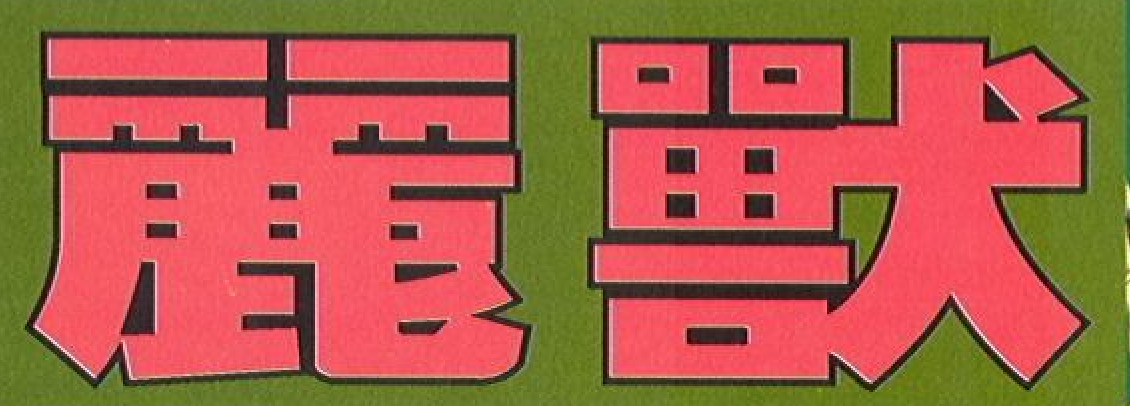
說了這麼多，這究竟是什麼類型的遊戲軟體呢？這是一套限制級動作類的遊戲，因此也意謂著〝未年滿十八歲〞之少年玩家們，請耐住性子。故事的發展我倒可稍稍透露一滴滴給各位。

話說在〝色努〞這新興大樓共十餘層有 20 多棟大樓，而每棟的頂樓始終吸引著男子們的暇想、好奇而隨著樓外救生梯一步步爬向頂樓一探究竟的狂烈慾望以及向偷窺挑戰的衝動。因此，〝色努之狼〞（就是玩家您啦！）爲解開這秘密而奮勇向高樓挑戰，於是一部精彩絕倫的遊戲即將登場…接下來任務是玩家的了！您會遇到一連串的挫折，驚心的險境，但憑著您的意識力，終能完成任務。

哦！這秘密你千萬別告訴別人唷！～秘密是嘻嘻～當你沿著救生梯勇敢的向十幾層樓挑戰時其目的就是～偷窺窗內那位身材濃纖合度、婀娜多姿的體態、一雙會唱歌的大眼睛、秀髮黝黑閃亮而飄逸的少女…做 Anything ，各位您將可大飽眼福。

然而！這偷窺之所謂〝偷窺〞呢？就必須恰如其意〝偷偷的窺探〞所以要提防有心或無意之人的阻礙～忽然有人澆花、向下丟個花盆、超大變形牙膏、飛天鍋鏟…等等充滿驚奇令人訝異，天外飛來一筆的橫禍。若不幸中獎（被砸到）您辛辛苦苦爬出來的成果將毀於一旦〝 Game Over 〞，別怕（共有三次機會）勇往直前，重新來過吧！當然啦！福星高照運氣頗佳的也大有人在呀！這鴻運當頭的可在衆多扔你的東西中撿到個降落傘、雨傘或繩子…之類的救命寶物，讓你可以免於一死。當你費盡千辛萬苦終於完成神聖使命而奔向嚮往已久的頂樓時，頂樓的超級美女將與您玩個小遊戲，測驗一下你的 IQ （智慧拼圖）、反應（打地鼠）、記憶力（掀紙牌）及運氣（猜野球拳）只要妙齡少女輸了，她就必須脫一件衣服（有五次猜拳的機會唷～請把握！），輸了就無法看到精采的內容了喔！最後，還請各位拭目以待。






# 麗獸




| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| RPG | 光碟／磁片 | DOS | 機種：386DX<br>記憶體：580K<br>顯示：V<br>音效：A/M/S<br>操作：K/M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| APPLE PIE | 天堂鳥 | 三月 | |

這是個人類與亞人類（獸人）和平共存的奇異世界，各個種族彼此之間都有相當的默契，但是黑暗的疑雲已經漸漸的籠罩著大地，而種族之間的和平氣氛也已不再，緊張的氣氛日益高升，幾乎已經到達了一觸即發的地步，而莫名的被捲入這場紛爭的主角〝阿健〞與〝亞絲蒂〞，要如何去找出這個導致世界混亂的幕後操控者呢？他們又將會遇到什麼危險，又將如何排除萬難呢？這就要靠玩家們去好好努力了。這個由日本 APPLE PIE 公司所設計發行的角色扮演的遊戲－麗獸，相信將會帶給玩家們愉快的時光。

角色移動上以滑鼠為主，鍵盤為輔，在一般狀況下使用滑鼠比較方便，但是進門或走小路時建議您小用一下鍵盤。在地圖模式的選單上分別有個人情報及能力一覽，讓玩家能很清楚的了解狀況，而道具、記錄、載入和環境設定等等，在遊戲中也都有詳盡貼心的設計，讓玩家進行遊戲時也能很便利。

關於螢幕設定、動畫設定、訊息速度、戰鬥訊息速度、移動速度、簡易選單等的問題，在此先簡略的為玩家們作介紹：在動畫設定方面可以選擇戰鬥中是否顯示動畫；訊息速度設定和一般的遊戲有些不同，值得在這裏說明一下：這種功能在一般遊戲中只是純粹加快文字跑的速度，玩家還是要一句句的去按每段的文字，而麗獸在這個指令中加了「WAIT」這個功能，玩家可以選擇設定一秒、三秒或 NOT WAIT，每次對話只要按一下，接下來的對話就以玩家設定的時間一一的顯示出來，玩家可以一邊泡茶一邊欣賞裏面有趣的對話，對玩家而言想必是個很親切的設定；戰鬥訊息設定和前一項相同，不過作用不大；移動速度共分四級，建議使用高速這一級，用超高速進房子或找人對話相當吃力。

簡易選單對麗獸裏的種族、職業、能力等等都有概略的介紹，其中較需說明的就是 BP 值，麗獸中每個角色都擁有自己的職業，而這些都是初期職業，如果升到上級職業時，便可用戰鬥指令的「特殊」一項發出必殺技！而使用必殺技需要消耗 BP 值，BP 值每回合都會上升一點，攻擊或打倒敵人都能使它提升，再後半的戰鬥中是不可或缺的，麗獸在戰鬥有下面八項指令：跳至下一部隊、部隊一覽、突擊、集結、記錄、回合終了及環境設定；第一個指令用於檢查是否有未行動的部隊，部隊一覽可查詢所有夥伴的資料，突擊指令可選擇使用武器肉搏或用特殊能力及魔法向敵人展開特攻，沒有必勝把握的話可不要輕易嘗試；集結指令的使用必須將主角「有 BOSS 記號的」身上的框移至目標地後下指令，所有人便會向此集結；退卻指令是用在戰鬥不利或想練等級時所用的，可無限次退卻，按下回合終了就輪敵人行動，環境設定和地圖模式相同。

經過這些詳細的介紹，相信玩家對麗獸這個遊戲有更深刻的了解，它有精緻優美的畫風，豐富感人的劇情故事，希望您會喜歡它。



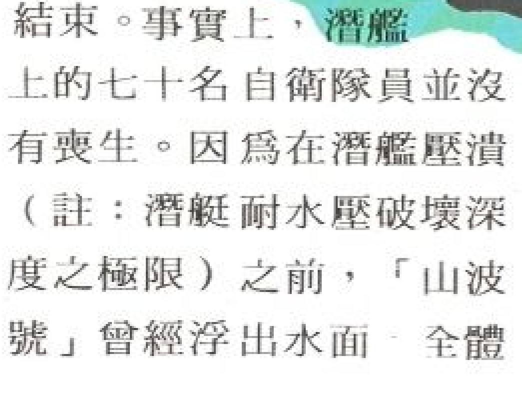


# 沈黙の艦隊

| 遊戲類型 | 發行版本 | 預定發行時間 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰略模擬 | 未　定 | 未　定 | 機種：386 以上<br>記憶體：未定<br>顯示：V<br>音效：未定<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定售價 | |
| GAM | 華義國際 | 未　定 | |

核子潛艇的再一次出航，不過這一次可不是美、蘇之間的衝突冷戰，也不是社會主義與資本主義的相互較勁，這一次是爲了重整世界的軍事力量，爲了讓世界上的弱勢國家不再受到強權勢力的欺凌壓迫。

「山波號」潛艦在與蘇聯核子潛艇發生碰撞而遭壓潰之後，潛艦上的七十名自衛隊員也跟著一起沉沒了，這一個事件在日本當地引起相當的騷動和震撼。但是，事件還沒有結束。事實上，潛艦上的七十名自衛隊員並沒有喪生。因爲在潛艦壓潰（註：潛艇耐水壓破壞深度之極限）之前，「山波號」曾經浮出水面，全體的船員棄艦離去，然後以自動控制的模式依照計劃和蘇聯的核子潛艦擦撞。



## 叱詫風雲，改變世界的人物




任務簡報

海江田，就是由玩家所扮演的主角，一位保有沉著冷靜和果斷抉擇的軍人，在軍事學校時就在潛艇的操作及領導上有著相當正面的評價，這一次的事件就是由他一手主導的，接下來的叛逃以及對整個世界的影響，都是出自這位年輕的軍官。這一艘對世界造成巨大變數的潛艇，就是海江田所帶領的「大和號」，結果如何就要看玩家的本事了。

這是一款海底世界的即時戰略模擬遊戲，玩家所要扮演的包括艦長、副艦長、水雷長、水測長一直到操舵手，所以在遊戲的過程中玩家要做的事相當的豐富，不過絕對不至於讓你忙不過來。首先，你必須確定潛艦目前所在的位置，然後設定好航向、速度和深度，接著好好利用雷達和聲納來發現敵人或是避開敵人的攻擊，這也就是整個遊戲的重心。遊戲的進行分爲兩種模式，故事模式和戰役模式，故事模式就是從「大和號」出航開始，然後是叛逃，一場一場的戰役都有著完整的關聯性，而遊戲的難度也是由易至難；而戰役模式就想當然爾的是在全部十一場戰役中任選一場來進行遊戲，此種模式比較適合遊戲的老手，否則可能會有些挫折。

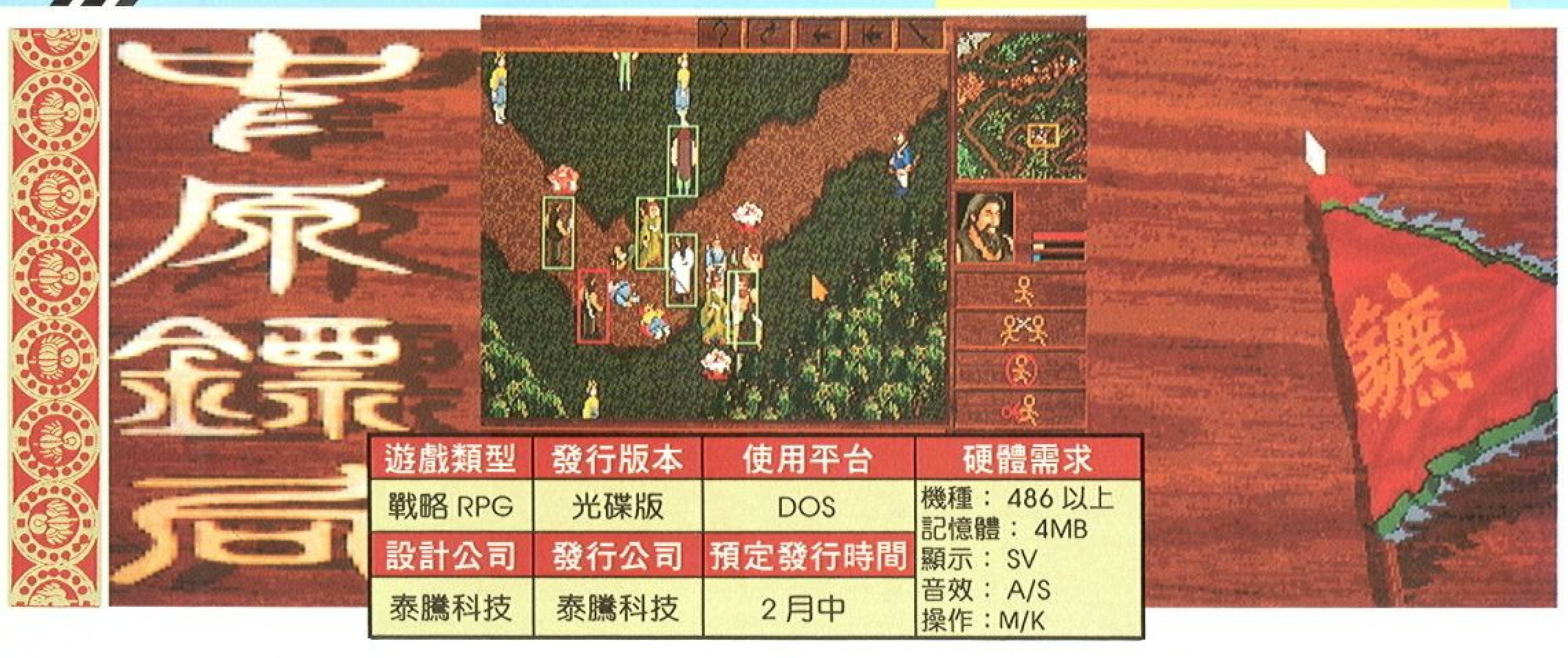
## 獨特的畫風、簡易的介面

遊戲狀態顯示

在畫面上的風格算是蠻獨特的，由於是漫畫改編的遊戲，所以感覺上手繪的質感頗濃，交戰過程中的畫面是以貼圖的方式表現，完全是相當典型的日本風味。劇情上是依漫畫的劇情架構來安排，所以，如果看過這套漫畫的玩家可能玩起來會有不同的體會。音樂部份的發揮不算突出，但是中規中矩的表現也給遊戲注入了豐富的情感。操控上完全是以滑鼠來控制整艘潛艇，所以是非常的方便，也很容易上手，讓玩者很快的就能掌握到深海競技的獨特樂趣。武器的種類衆多介紹也相當仔細，該如何正確的使用武器在戰略模擬遊戲中絕對是非常重要的一環，因爲武器的使用在戰術的觀點上有著舉足輕重的地位，也可以讓遊戲更加的多樣化。

綜觀這一款遊戲，在劇情上由於有著強勢的漫畫作爲憑藉，所以基本上是非常嚴謹的，雖然這一類的故事仍是跳不出傳統的巢臼，尤其是日本人的核戰情結與潛在的世界野心，經常會出現在這類型的遊戲之中。要完成整個遊戲需要不少的時間，就讓我們開始下潛，尋找目標一逞英豪吧。






| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰略 RPG | 光碟版 | DOS | 機種：486 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：SV<br>音效：A/S<br>操作：M/K |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 泰騰科技 | 泰騰科技 | 2 月中 | |

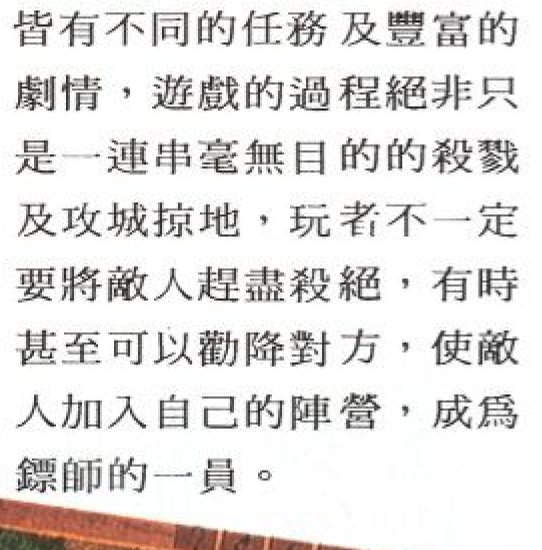
「中原鏢局」是一套中國古裝即時戰略＋ RPG 遊戲，故事的主軸發生於明朝末年，熹宗皇帝昏庸無道，寵信太監魏忠賢。魏忠賢趁勢攬權，其下組織「五虎」、「五彪」、「十狗」、「十孩兒」、「四十孫」等，與東林黨爲敵，污陷虐殺熊廷弼、楊漣等忠臣以及所有的反對份子。苛刑暴政致使人民百姓輾轉哀嚎於水深火熱之中，益發加速了原本即已疲弱不堪的明王朝的滅亡。

華山派掌門嫡傳六大弟子，江湖人稱華山六絕，眼見於此亂世之中，善良百姓難以安居立業、人命賤如糞土，於是結合一批志同道合之武林人士，籌組中原鏢局，以濟弱扶傾爲宗旨，不計營運利潤，護衛過往商客旅人生命財貨上的安全。

在遊戲之中，玩者必須在一定的時間之內將所保護的鏢貨安然送抵目的地。由於遊戲採用即時戰鬥系統，隨時會有令人意想不到的突發狀況發生，玩者除了在同一時間內必須同時控制多名鏢師外，尚須應付前來劫鏢的匪人，又要保護鏢貨的安全，遊戲進行起來格外緊張刺激。

有別於一般的即時戰略遊戲，「中原鏢局」每一道關卡皆有不同的任務及豐富的劇情，遊戲的過程絕非只是一連串毫無目的的殺戮及攻城掠地，玩者不一定要將敵人趕盡殺絕，有時甚至可以勸降對方，使敵人加入自己的陣營，成爲鏢師的一員。

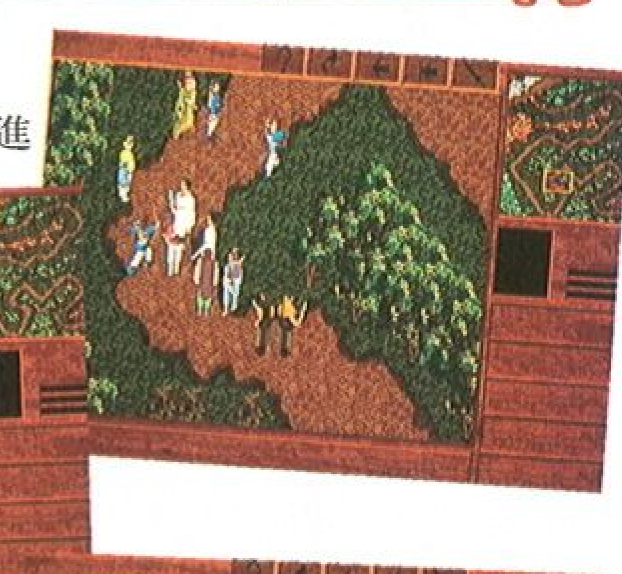




## 融入歷史情節的遊戲設定

遊戲中的主角人物共有十位，每位角色皆有不同的身世門派與出身背景，他們各有不同的能力屬性，擅用的武器、招式、暗器亦有所不同。在每次任務出發前，您必須挑選您的隊員，創造出最佳的鏢隊組合，以利於任務的完成。在操控性方面，「中原鏢局」承襲了即時戰略遊戲親切方便的操控優點，沒有枯躁而繁複的指令，您只須使用一隻滑鼠，便能讓自己姿意縱情於其中。而本遊戲更取消了一般即時戰略遊戲建築基地的麻煩，玩者只要進入遊戲，隨時可以開始精采刺激的驚險旅程，鏢車就是您的「基地」，您可得好好看好它，要是被強盜土匪給劫走了，那可就不太妙了。

總之，如果期待著進入一套能夠令您沈醉於武俠世界的俠義情仇之中的遊戲，「中原鏢局」將是您最佳的選擇。





# 神龍快打

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 格　鬥 | 光碟版 | DOS | 機種：486 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：SV<br>音效：A/S<br>操作：K/J |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 泰騰科技 | 泰騰科技 | 2月中 | |

故事內容中敘述一群生活在太古時期的神龍，因時空之門大開，而被傳送至蒙諾康行星，並於此地生存繁衍。然而由於他們兇猛殘暴的個性，使得彼此間無法和平相處，在歷經了無數次的殺戮戰爭後，在偶然的機會下發現了進入時空之門的方法，因而來到了地球，並企圖進一步統治地球。

## 有如觀潮賞月般的情境

「神龍快打」爲國內首創 640 ×480 高解析畫面之快打類型遊戲，並配合 MORPH 變形功能，創造出絕佳的視覺效果。遊戲中的主角－神龍，在每一場戰役中，都會由龍轉化爲人形與敵人格鬥；在人物角色的設定上，極爲靈巧活潑，也極富變化性。在經一番打鬥過程中，會讓玩者血脈膨脹也如身歷其境一般的眞實喔！




## 龍爭虎鬥、花招百出

遊戲的場景十分寬廣，爲其特色之一。一般的快打遊戲，格鬥者往往局限於有限的空間之中，令人有無法伸展拳腳之感而本遊戲則跳出傳統格鬥遊戲的窠臼，擁有廣闊的空間，可以任你在其間一展身手。然而，多變的招式也歷歷再目。



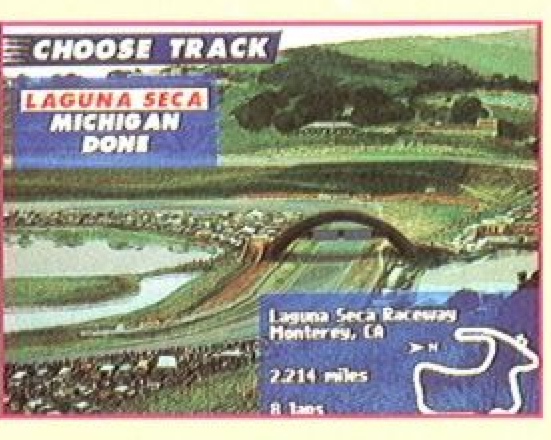

## 一『機』在手，萬事亨通

在遊戲的操控性方面，亦有極佳的表現。遊戲畫面的捲動也十分流暢，絕不因其爲高解析模式而有任何延遲的現像。氣功及必殺技的使用上力求簡化，絕無刁難的情形，玩者可以很容易上手。遊戲的難易度則分爲三個等級，玩者可以依自己的實力選擇適當的難度來挑戰，不論是老練的玩家或者是初學新手都將不會覺得寂寞。




## 印地大賽車 2

INDYCAR RACING Ⅱ



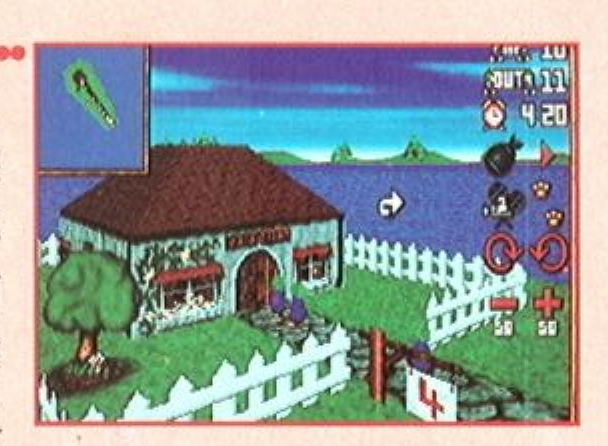

風靡全球的印地大賽車又回來了，這次帶來了十五條分佈於世界上的眞實跑道，所有跑道完全依據當地的資料加以設定，一定能滿足各種不同需求的玩家，而且遊戲的解析度提高了，讓您有身歷其境的感覺；不僅如此您還可以對愛車進行最佳化動作，調整車子的各項性能，符合您的要求，在比賽時獲得最佳的成績。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

## 立體小旅鼠

3D Lemmings



精彩的動畫爲遊戲揭開了續幕，進行遊戲時，您可以用第三人稱視角來觀察，整個關卡以及旅鼠大隊的進行，亦可用第一人稱視角來觀看，自己成爲小旅鼠時的感受，生動活潑的小旅鼠，當您順利護送他們回家時，會發出可愛的叫聲喔！遊戲中音效的製作，更是可圈可點讓人無法挑剔喔！

松崗

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 發　行：光碟版
- 售　價：690元

## 馬場大亨

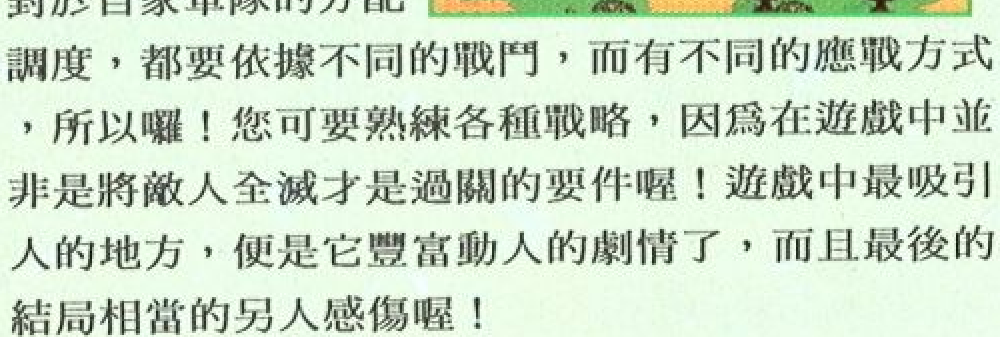


您對賽馬、養馬、訓馬、賭馬好奇嗎？馬場大亨提供了讓您可以切身參與的機會，在遊戲中您不僅要好好的培養您的愛馬，爲它選購各式精良的配備，甚至還得讓馬兒泡溫泉、針灸休養呢！而在每個有比賽的日子，您也可以試試運氣，進賽馬場下注，說不定會一夕致富喔！

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/M/G/U
- 顯　示：SV
- 類　型：養成
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元

## 七英雄物語



遊戲中共有三種戰鬥形式，分別是：全滅戰、謎戰、回避戰等等，玩家對於自家軍隊的分配調度，都要依據不同的戰鬥，而有不同的應戰方式，所以囉！您可要熟練各種戰略，因爲在遊戲中並非是將敵人全滅才是過關的要件喔！遊戲中最吸引人的地方，便是它豐富動人的劇情了，而且最後的結局相當的另人感傷喔！

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

## 夢幻天使



一個發生在夢幻大陸上的故事，玩家扮演的是英勇的德尼斯，任務就是要拯救夢幻大陸恢復往日的和平，在遊戲中要注意的就是，當您收復一處失土時，還得要留下足夠的兵力，防止敵人反攻，而且在戰鬥時，不可以拼命的派兵往前衝，不把人命當一回事喔！那可是對往後的發展有重大影響的。

鷹揚

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：磁片版
- 售　價：600元

## 千變少女一米娜



是一部以美少女爲主的冒險遊戲，在視聽上的效果一定不會讓玩家們失望，關於音樂方面，更結合了最新流行的曲風，有舞曲、搖滾等樂曲作爲背景音樂，讓遊戲更具特色；在動畫上的表現更是不凡，是由多位動畫工程師與卡通畫家所聯手製作的，不僅如此還特別設計了螢幕保護程式呢！

**新潮館**

●記憶體：2MB ●類　型：冒險
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：580元

## 飛狼大戰卡曼契

WEREWOLF V.S COMANCHE

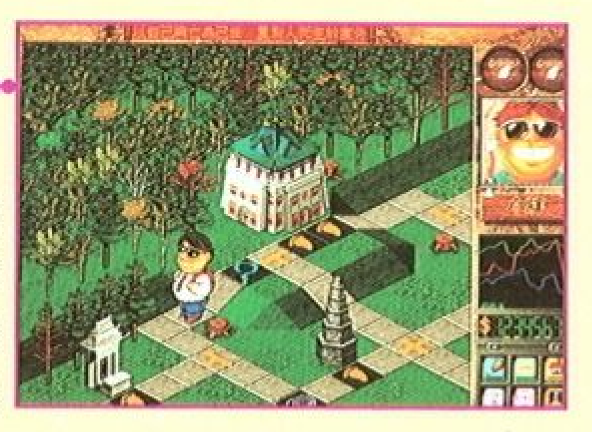


在科威特與伊拉克的第二次波灣戰爭中攻擊直升機的表現受到美國相當的重視。運用他們低飛時的靈活度與地形的好處加上直升機在空對空戰鬥時的固定翼與螺旋槳的致命武器。高速度轉動速率另玩家身歷其境；高科技的 FLIR 及 NVG 系統讓您好好打一場漂亮勝戰！

**松崗**

●記憶體：8MB ●類　型：飛行模擬
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：840元

## 戰地大亨



玩遊戲兼旅行，消遣並增見聞，是本遊戲想帶給玩家的育教娛樂，遊戲共有四個場景，都是在金門實地考察，而依據資料所設計歸劃的；視角是以 3D45 度視角來處理，地形都一律以 3D 繪製成；光碟版的遊戲，還加附了一套多媒體簡報系統，並且有電腦語音爲您介紹當地的風景明勝，讓您對金門有更身深的認識。

**宏申**

●記憶體：4MB ●類　型：益智
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：SV ●售　價：780元

## 沙場風暴



這回玩家所扮演的是親衛隊的一員，您將駕駛著最先進的 CGH 坦克，面對的是強大的叛軍火力，是否能順利的阻止五國毀滅，就要靠玩家們的功力了！遊戲以鍵盤來操作，可以同時兩個人一起進行，您要消滅地圖上所有的敵機，並且要保護我方的堡壘，遊戲中還隱藏了許多寶物，玩家可別錯過了。

**莎莉資訊**

●記憶體：4MB ●類　型：動作射擊
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：480元

## 大海戰Ⅳ

GREAT NAVAL BATTLES Ⅳ



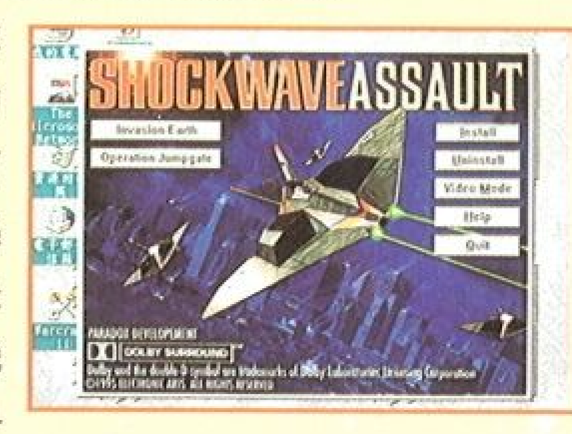
以第二次世界大戰爲背景的模擬戰略遊戲，承襲前幾代的風格，此次設計小組將操作介面予以改良，使其更流暢順手，值得一提的是，若您覺得遊戲中的戰事打的不過癮，您可以運用戰役編輯系統，創造屬於自己的戰爭；遊戲中有英、德、法、義、蘇等五國參戰，共有130 多種的各國船艦，在遊戲中您還有機會駕駛各國名艦喔！

**第三波**

●記憶體：8MB ●類　型：戰略
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：SV ●售　價：980元

## 絕命大衝擊

SHOCKWAVE ASSAULT




外星人突擊地球，將大部份的生物毀滅殆盡，只有少數幸運的人得以逃生，而玩家扮演的是還在試驗的新型戰機中隊的一員，由於外太空生物的來訪，所以您的任務便是將異形趕回外太空，恢復世界的原貌；遊戲以一段長達 50 分鐘的動畫揭開序幕，而且還聘請眞人演出，遊戲的進行是以一台航空母艦－ OMAHA 爲基地，在 3D 場景中展開模擬空戰。

**憶弘國際**

●記憶體：512KB ●類　型：益智
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：540元

## 蘇愷 27



SU ★ 27 FLANKER

本遊戲的主角是世界之名的蘇愷 27 ，是由前蘇聯製號稱現今最佳的戰鬥機，有最逼眞的模形架構，近乎眞實的的儀表版，甚至還保留了儀表版上俄文的標示，遊戲中所有的度量都以公制爲單位，使得遊戲更爲寫實，而遊戲中所有的場景，都沒有貼圖，但是所表現出來的物體都有相當細緻的多邊形，也正因如此才能忠實的展現出蘇愷 27 的原貌。

第三波

●記憶體：8MB ●類　型：飛行模擬
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：SV ●售　價：980元

## 海上雄風



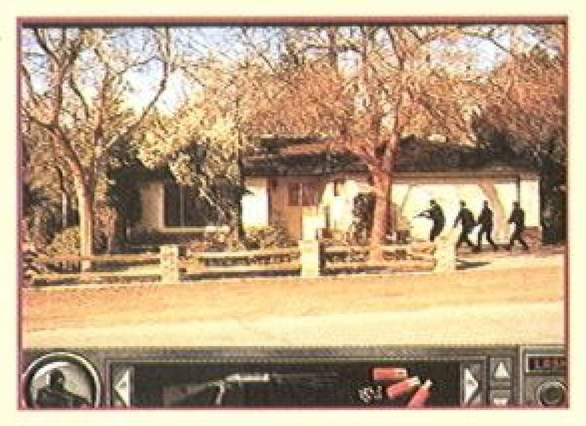
NAVY STRIKE

在 640 × 486 256 色高解析度的顯示卡模式下，表現出十分絢麗奪目的畫質效果。而駕駛艙的畫面也會隨著飛機機型不同而有所不同。在戰術模擬中，玩者須扮演一位指揮官，監控戰況，指揮室裡有一流的戰術電子地圖，您可以在這個地圖上設定任務流程並瞭解當實情況。整體而言《海上雄風》是可滿足當一名英勇戰鬥飛行員。

第三波

●記憶體：8MB ●類　型：模擬飛行
●音　效：S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：980元

## 警察故事第五代－霹靂小組



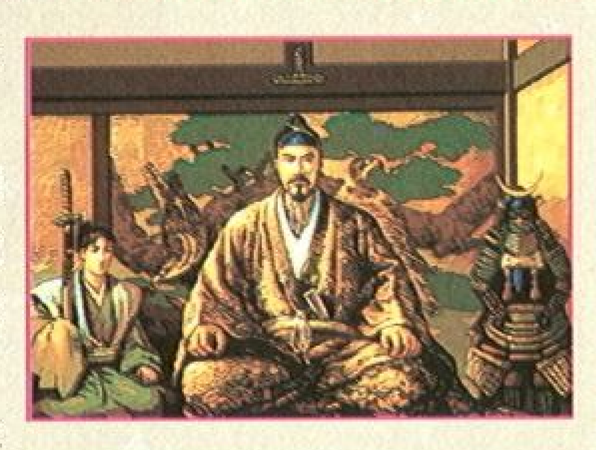
POLICE QUEST SWAT

如果酷愛成龍在〝警察故事續集〞中所扮演的角色，且也很嚮往〝飛虎隊〞的工作；而 SWAT是能讓你乾過癮的一套警匪動作片遊戲。精彩火暴的犯罪現場、實際武裝訓練、突擊手練習…等等的沙盤推演方式，會讓玩家您耳目一新，值得一玩！

第三波

●記憶體：8MB ●類　型：冒　險
●音　效：M/S ●發　行：光碟片
●顯　示：SV ●售　價：1350元

## 信長之野望－天翔記



內政方面的功能相當的完備，有：隱居、講義、開墾、披露等等，而戰略的中心由「城」爲單位轉變以「軍團」爲單位，您可以對軍團下達指令，使自己的家臣組織化，也更提高戰略性，而您的每一位武將都有詳細的各項能力値，而他們本身還擁有特殊的技能，在遊戲中外交策略的應用也非常的重要。

第三波

●記憶體：2MB ●類　型：歷史模擬
●音　效：A/S ●發　行：磁片版
●顯　示：V ●售　價：1350元

## 紅色魔鬼啓示錄



RED CHOST

戰場的地圖都是以 3D 繪製，還可以作 360 度的旋轉，讓玩家對地形狀況能更容易掌握，遊戲中是以巴拿馬和阿拉斯加爲主戰場，其中的過場動畫也都是以 3D 設計的；配樂的部份大多是以搖滾樂爲主，由 CD 音源直接播放；其中共有 18 個角色可供玩家控制，而且各有其特殊的技能；不僅如此武器和輕戰車的種類也相當的多。

第三波

●記憶體：8MB ●類　型：戰略
●音　效：A/S ●發　行：光碟版
●顯　示：SV ●售　價：900元

## 歐洲先進戰鬥機 2000



EF2000

繼《TFX》時代而推承出新的曠世巨作《EF2000》，畫質清晰、視野角度良好。在 640 × 486 的解析度下，看 DID 公司利用軍用地圖所架構出來的斯堪地那維亞半島的豐富地形景觀、或是往返基地時各式各樣眞實燈號及模擬飛行過程，都是一項貨眞價實的享受。喜愛飛行模擬的玩家可千萬別錯過了喔！

憶弘國際

●記憶體：8MB ●類　型：飛行模擬
●音　效：S ●發　行：光碟片
●顯　示：SV ●售　價：1050元

## 汽車大亨

DETROIT



在汽車大亨中您將可以親身體驗當總裁的滋味，擁有足夠的資金，先進的技術，接著就要看玩家如何運用腦力，創造出最受歡迎的車款，行銷全球，建立屬於自己的汽車王國；遊戲模擬的眞實度相當的高，甚至可以在引擎、煞車、懸吊系統、冷卻系統等方面尋求創新，您還可以用印表機列印報表喔！

松崗

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：690元

## 劍芒羅曼史

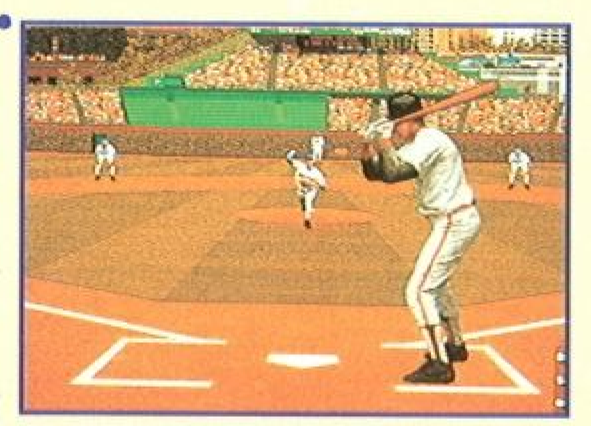
全螢幕的地圖模式，讓遊戲進行時更容易面面俱到；精緻細膩唯美的畫風，溫馨感人的情節，多線路的劇情模式，豐富的魔法動作，充滿臨場感的音效，所構成的這套劍芒羅曼史，讓您玩遊戲也成爲一種享受，配合著簡易的操作介面，讓您一鼠一鍵走遍天下，而且等級提昇是採用「經驗值分配」的方式，您可以自由的調配每個人的等級。

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：S+RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

## 燃燒的野球 5

Hard ball 5



第五代的野球加上了生龍活虎的精彩動畫，以全新的廣角攝影角度、立體視野、可趨近可遠眺，各各球員瀟灑英姿一收盡眼底。新球員的動作更加誇張、細緻，瞄準方框讓你瞄準來球，棒無虛發！統計資料重組功能，在您手下可立即更改重寫每個球員的〝歷史〞，爲球員建立驚人的屬性，在球場上大展身手。在球賽表現方面又可分爲表演賽、聯盟賽打擊練習、投球練習及全壘打比賽。漂亮的觸殺出局、成功的牽制等都發揮的淋漓盡致！

軟體世界

- 記憶體：8MB
- 音　效：M/S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：800元

## 銀河英雄傳說Ⅳ

SPACE WAR　SIMULATION Ⅳ



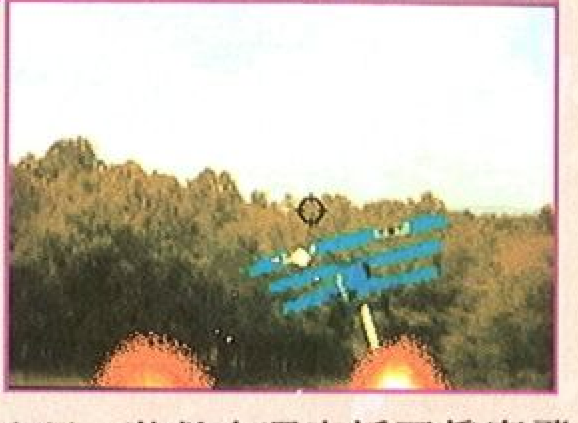
廣大遼闊的銀河系已經成爲激烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間不分勝負的戰場，整個銀河系的四周已被名利野心的火燄所燃遍，一場又一場慘烈悲壯的銀河戰役。在這個系列中，可說是達到最高峰的模擬策略遊戲，以銀河系爲舞臺能夠從不同角度指揮個性豐富的登場人物；並且進行戲劇性的戰鬥，現在，這部銀河系的歷史就交付在你手中了！

微波軟體

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：光碟片
- 售　價：800元

## 瘋狂之翼

Wing muts



片頭的動畫相當精彩，遊戲中的場景也是實地實景所拍攝的，在遊戲進行時，您甚至還可以瞧見眞人駕駛飛機的鏡頭，遊戲中還穿插了眞實飛機戰鬥的影片，使得整個遊戲的過程都顯得很逼眞；玩家在瘋狂之翼中可以體驗到飛行模擬的樂趣，也能享受在空中與敵人纏鬥廝殺的快感。

博德曼

- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：飛行模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

## 絕地大反攻 2

REBEL ASSAULT Ⅱ



期待已久的精彩續作終於出現了！在《絕地大反攻2》您彷彿自身於星際大戰的電影情節。除了擁有創造星際大戰的逼眞場景、生動的畫風，更加入全新且完整的故事情節。結合成爲更令人興奮、互動性更高的太空戰鬥體驗！喜愛動作射擊的朋友們得加緊腳步喔！



松崗

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：動作射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：890元

## 浩劫餘生

ZONE RAIDEERS



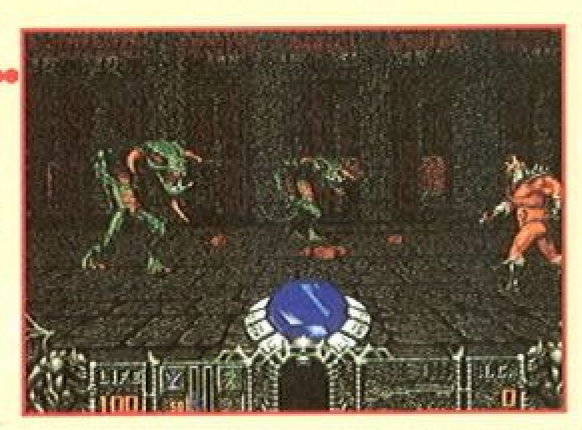
這是一個由 3D 動畫製作而成的賽車遊戲，不過不是普通車，而是一些未來的〝氣墊車〞，玩家可以在 3D 投影出來的跑道上急速奔馳，享受虛擬的快感！本遊戲一共分爲三種不同的故事，可以選擇，就好像《毀滅戰士》一樣。衆賽車手們爲了逃離中央政府的高壓統治，準備建造一個巨大的飛行器，搭乘它逃到自由地區。精彩刺激的動作情節，是讓您有絕對的享受。

憶弘國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：賽 車
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

## 新毀滅巫師

HEXEN



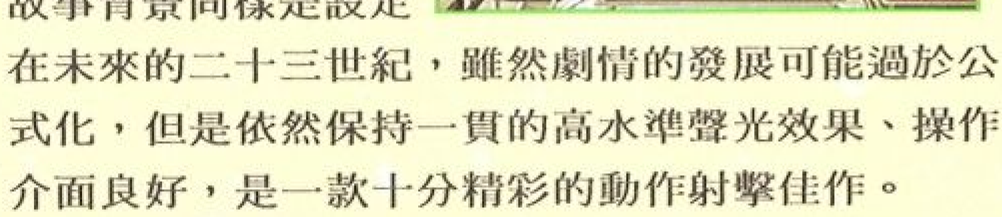
有 3 種化身～戰士（WARRIOR）、魔術師（NAGE）、巫師（CLERIC）可供選擇。每一種化身都有獨門的武器，可以搜集、儲存各種〝戰利品〞以備不時之須。逼眞的臨場效果，具有擬眞的移動功能，像似倒塌的屋頂、崩裂的地板、毀滅性的地震及鬆動吊橋、濃密的煙霧等…都會待帶給玩家您不小的震撼力喔！

皇統科技

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作冒險
- 發　行：光碟片
- 售　價：1200元

## 略奪者

THE RAVEN PROJECT



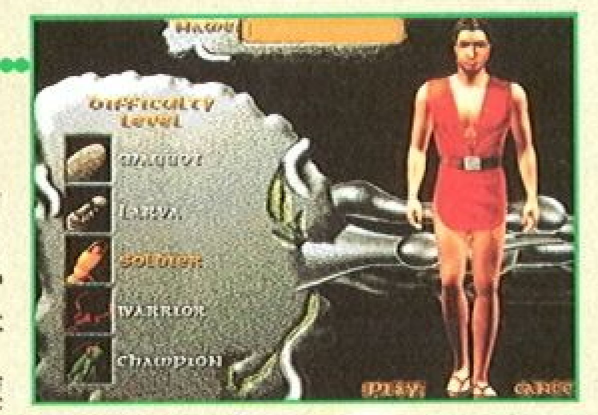
這是 Cryo 製作小組繼異形戰場之後的最新力作，故事背景同樣是設定在未來的二十三世紀，雖然劇情的發展可能過於公式化，但是依然保持一貫的高水準聲光效果、操作介面良好，是一款十分精彩的動作射擊佳作。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：V
- 類　型：動作射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：980元

## 惡蟲之島

ENTOMORPH



遊歷天下歸來的你，赫然發現發現故鄉不再是美好的家園，卻成了你漂泊旅程裡，一塊最陌生的大陸，陰暗、恐懼、死亡伴隨身邊，巨大的昆蟲肆虐，居民流離失所，連你親愛的妹妹也不知所蹤，而惡夢才正要開始…

第三波

- 記憶體 8MB
- 音　效：WINDOWS相容
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：980元

## 東尼奇妙歷險記

TORINS PASSAGE



以製作『國王密使VII』轟動全世界的 SIERRA ON LINE，這次再度推出卡通冒險鉅著，在遊戲中玩家您將扮演一位身世成謎的勇敢少年，他爲找尋自己的身世，帶著心愛的寵物四處流浪。偶然間揭發惡巫婆企圖奪取國家政權的陰謀，幾經波折。全片採取卡通式誇張手法，內容生動有趣，讓您同時有玩遊戲及看卡通的樂趣，是一套老少咸宜的好遊戲。喜愛冒險遊戲的您千萬別錯過喔！

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟片
- 售　價：1250元

## 狩魔獵人Ⅱ－心魔

THE BEAST WITHIN



在描寫驚慄題材的冒險遊戲中，SIE-RRA 的狩魔獵人以極具深度的遊戲內容與角色刻劃，輔以巧妙地運用陰謀、神秘、宿命三大劇情元素。在劇情上，續前作原罪以巫毒謀殺案揭開序幕～您將扮演劇中主角蓋布瑞爾，爲了調查一宗離奇的連續殺人案，並發現所有死者看起來有如被狼人咬死一樣。案情膠著、幾經波折，漸漸發掘傳說中的黑色野狼、失落的華格納歌劇中所隱含的線索。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/M/G
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：1450元

## 科幻北極星



LOADSTAR

身為特利・邦汀，這次在你生活中所分配的任務就是帶著你的貨物活著離開地球。為了生存，你以沒有時間思考了，為了奔向自由的國度，你必須閃躲路上的意外事故和其它狡詐的司機。把你推向 22 世紀，北極星號將以超速飛行帶領你穿越一連串真實、令人震撼的特效和動畫，將給你令人驚異的視覺效果喔！

博德曼

●記憶體：4MB ●類　型：冒險
●音　效：S/G/A ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：990元

## 鐵血聯盟




JAGGED ALLIANCE

你被窮途末路的科學家 Jack Richards 和他可愛的女兒 Brends 召喚到 Metavira 島上。你得知法羅樹它的樹汁有珍貴的醫療效用，可救助無數的生命。但目前被邪惡的 Santion 控制，而島嶼的絕大部份已經在他的掌握之中，因此，你必須親自從那些為錢賣命的傭兵當中，挑選一支突擊隊，逐步奪回失守的元島嶼。

松崗

●記憶體：4MB ●類　型：策略
●音　效：S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：690元

## 百戰天蟲




WORMS

WORMS 是一個變理想的遊戲可供您與一群朋友數小時間，玩者可以經由遊戲中各式各樣的選項配置遊戲並修改成適合個人的遊戲風格。請將注意力放在那一小隊粉紅小蟲的身上並盡量將他們分散，給他們武器、工具以及對敵人的判斷力。您的工作小隊利用能達到最有效的任何武器在回合中攻擊敵人，工具則是可以在場景裡任意移動並掩蔽，因此為了要達到最好的效果，善用策略是必要的。

憶弘國際

●記憶體：4MB ●類　型：益智
●音　效：S ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：750元

## 戰慄目擊者




SHIVERS

故事一開始，主角自以為勇猛的和幾個朋友打賭，賭自己可以安安心心的在 Windlenot 博士的「不思異博物館」裡面度過一段愉快的時光，雖然在朋友們臨走前還聽到了遙遠的地方傳來了狼嚎聲，不過你還是很勇敢的決定留了下來（或者說被留下來）。好極了，現在你的朋友們去看電影，舒舒服服的吃著爆米花，而你將要度過最驚險的暗夜之旅了…

第三波

●記憶體：8MB ●類　型：冒險
●音　效：與 WINDOWS相容 ●發　行：光碟版
●顯　示：SV ●售　價：1200元

## 凱迪拉克大戰恐龍族




Cadillacs and Dinosaurs

生動鮮明的畫風、逗趣活潑的劇情，它將帶給你不一樣的感覺。玩家您將置身於 600 年後的未來，一個充滿恐龍、陷井和障礙的叢林，您將將面對盜獵者和可怕的肉食動物！巧妙的運用您的駕駛和射擊技巧，帶領穿越圖畫小說中的生存死亡之戰。凱迪拉克大戰恐龍族和地球第二次浩劫，這樣的未來正在前面等著你呢！

博德曼

●記憶體：4MB ●類　型：動作射擊
●音　效：S/A/G ●發　行：光碟版
●顯　示：V ●售　價：990元

## 烈焰鋼狼傳



METAL WOLF

一段為愛情打拼的感動故事，一場血淚交織的壯烈戰鬥！在『烈焰』中，玩家您扮演著『死亡骷髏』傭兵團之首領布萊克。為了幫助心上人蜜兒公主復國，您必須帶領著手下傭兵們進行各種作戰任務，以擊倒反判的首腦克勞薩，讓蜜兒公主順力利繼承王位。遊戲中有精心設計的戰鬥配備、驚心動迫的戰役，加上華麗的特殊效果，讓您盡情的享受！

軟體世界

●記憶體：4MB ●類　型：戰略RPG
●音　效：S/G/M ●發　行：光碟版
●顯　示：SV ●售　價：650元

新 GAME 熱報 新 GAME 熱報

# 新蜀山劍俠

筆者 :WEI

拜讀過倪匡先生科幻小說的人，想必都對其極詭異特殊的思考方式，及對人性的探討層面大有佩服之感。當那顆與普通人都不同的腦袋寫起不外乎忠孝節義，愛恨情仇的武俠小說時，會有什麼動天地驚鬼神的故事傳達給你呢？

## 一部不能以常理論的改編小說

在紫青雙劍錄中就有著異於常理的人物互動關係，和似來自天外天的武功招式，在科幻大師改寫的筆下，去蕪存菁的留下原作者－還珠樓主的精華，並加上一些不期然的想像，使得這部原本就包羅萬有的小說，劇情更撲朔迷離。大量出場的人物，也是這部作品的特色，大邪大惡及神仙般的道衆，都被塑造成打不死及不斷修煉渡劫的永生形象，讓讀者永遠在懷疑這個人，會不會在下個章節復活或者由壞變好。而今日新 GAME 就是介紹由這部脈絡複雜的小說而來的『新蜀山劍俠』。

## 一入江湖永難回頭

故事的主角是一名在靈山修行的少女，在某次例行的採藥活動中，發現一件以煉金術欺騙善良老百姓的陰謀事件，因她一時心腸軟而插手幫忙的情況下，不但造成了一次跋山過海的冒險旅程，更因此置身於大魔頭重現江湖的計劃中。但是小姑娘尚未出師，只是空有一腔熱情罷了！所以在艱險的江湖中難免要吃虧，但也有了許多練武習秘的機會，還很妙的組織了一隊少年除魔隊，一伙人有男有女、有人有獸，把江湖武林鬧了個天翻地覆。除了一路上尋謎解惑之外，還不時會打抱不平一番，斬妖除魔不說，還撮合了幾對良緣呢！



唉呀！不好意思，人家不來了






嬌妍柔美的女主角

落英繽紛，桃花欉中有何玄機

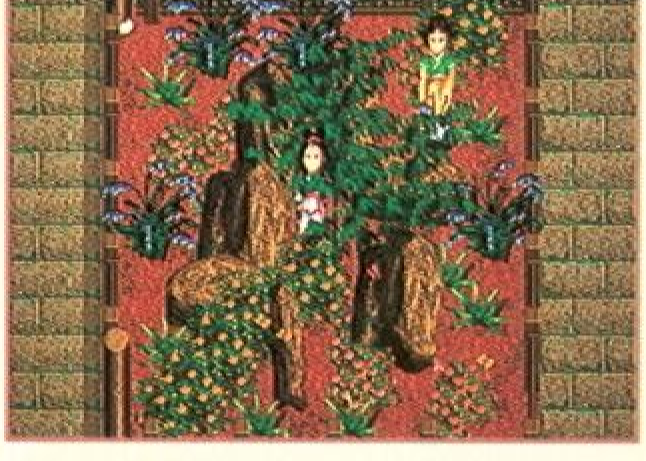


## 披荊斬棘飛劍平妖



遊戲的主要目的是找到紫郢劍、青索劍、火靈珠、神沙母及冰蠶五樣寶，結合成爲一樣威力無比的神物，剋制無法無天的大魔頭。每樣寶物都必須匯合天時地利人和，並在除去其守護獸才可獲得；但是那些修煉成精、幻化萬象的靈蛛、冰蠶，可不是容易對付的。另外，分佈在各瘴癘澤地及邪宮異殿的機關、陷阱、迷宮及陣法，還有數十位亦仙亦魔的人物，也在覬覦寶物並給予主角致命的打擊。

遊戲中的戰鬥採分時制，對戰的怪物或人物將放大數倍，並且會移動，而隊伍中的人與獸也會有不同的招式及攻擊方法，戰鬥的背景會隨所在地而變更，特殊的敵我互攻效果，造得十分有震撼力，在戰鬥中，駕御飛劍迎戰敵人將是最帥的一招，而隨著劇情推進，主角將因解謎及小戰鬥提昇屬性，在戰力及御劍的本領上也會有更漂亮的演出。



天哪！這是那來的怪物？

## 嘻笑人生幽默一下



街邊賣花女

主角將和伙伴們走遍山村小徑及魔宮奇域，有不少的怪事及趣事發生，純樸的村民、僞君子、眞小人都會遇見，對話也將因不同人物而各有風格，充滿了中國老百姓的眞性情及老毛病，插科打諢，十分有趣。在畫面上也展現了優美的古典風貌，自然的浮雲掠影及小橋流水，都有頗逼眞的感覺。




村民生活化的對談

遊戲以滑鼠及選單操作，物品以圖示來表現，還可以混合不同的物品，在煉術上產生不同的物理反應，變成另一種可茲利用的物品，並可結合兩種物品做爲解謎題之用，這可就要玩家運用巧思了！

## 俠女奇緣盼您來續

遊戲將以磁片版上市，對配備的要求不是很嚴苛。溫柔與驚險兼備的遊戲風格，相信會給玩家們帶來不同的體驗喔！



| | | | |
|---|---|---|---|
| 青索劍 | 90 | 紫郢劍 | 99 |
| 白眉劍 | 90 | 歸元箭 | 5 |
| 七修劍 | 5 | 乾坤針 | 5 |
| 煉魔神針 | 5 | 太乙神雷 | 5 |
| 伏魔雷音鈸 | 5 | 九天元陽尺 | 5 |
| 皮帽 | 5 | 青銅盔 | 5 |
| 離垢盔 | 5 | 混元盔 | 5 |

紫色紅7 ha ha.
紫色紅8 ha ha.
啦啦啦yeah!!!.

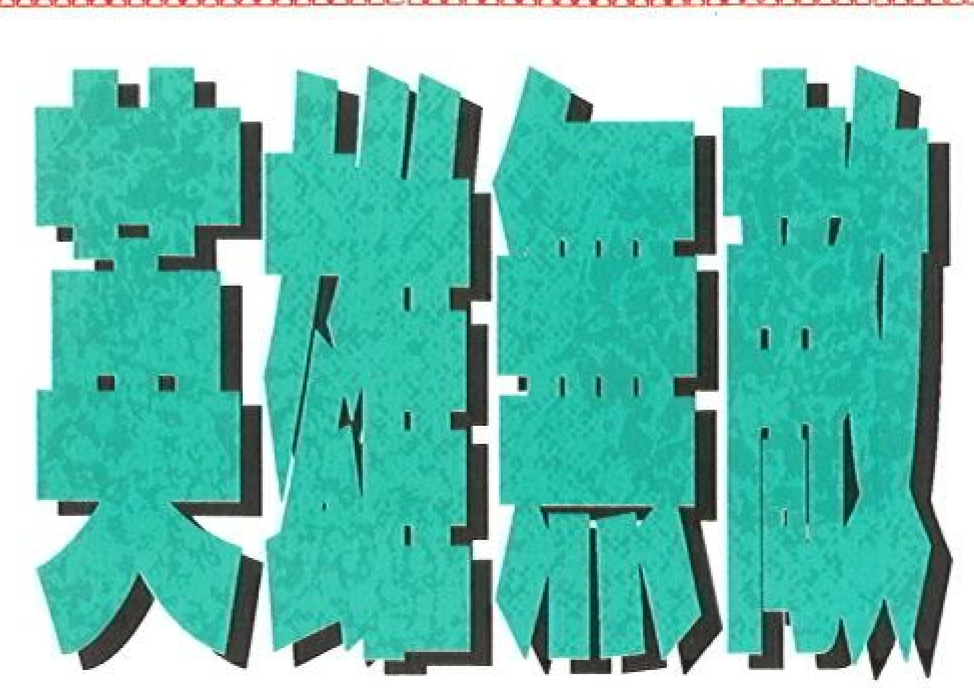
仙凡神器，主角各人將因緣遇合




道具、武器可視狀況購買



# 魔法門系列



# 英雄無敵

筆者：WEI




記得在 80 期的雜誌中曾經介紹過 HEROES OF MIGHT AND MAGIC（翻為魔法門系列之英雄無敵，以下簡稱為英雄無敵），而當熱愛魔法門系列的筆者在拿到智冠科技所借予測試的中文版之後，也不禁沉迷其中，有樂不思蜀的感覺。這個遊戲的魅力何在？請看下面分解。

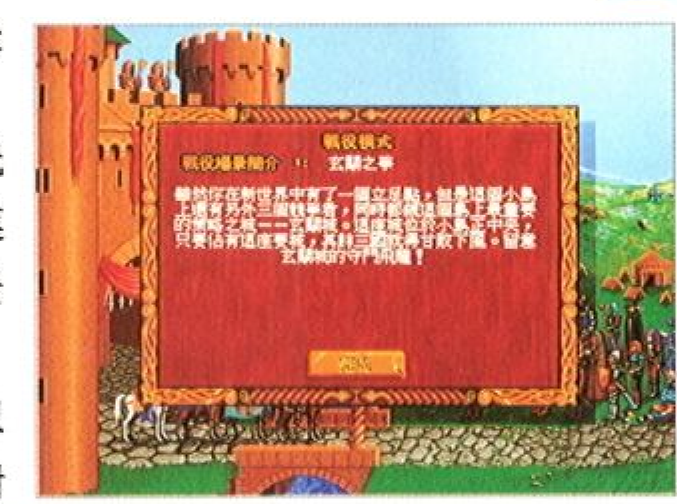


## 絕對滿足你的英雄感

玩者在遊戲中，將以一方霸主之名，迎戰三位環伺在側的領主。玩者必須雇用各種擁有不同作戰技巧的英雄，並且透過他們聚集作戰士兵、生物及找尋資源，以對抗其他領主。結合正確的戰術技巧戰略計劃，以贏得最後的勝利。由於已經全面中文化，遊戲中所有玩者扮演的領主名都換上了中文，連城堡也安上灰風城、泊拉城等有如中國古代水泊大寨的名字，頗有豪邁及親切的感覺。

## 樂趣十足的遊戲方式

進入遊戲後，有一般模式、戰役模式及多玩者模式。一般模式可任擇一場景進行單一遊戲，目的較簡單，只要打垮其他的對手，再把他們的城堡搶過來就可以獲勝。這個模式中可選擇遊戲困難度、設定對手程度、選擇代表己方的王國旗幟及不同種族，甚至難易不一的關卡。戰役模式是一連串八個大小、複雜度、目的及困難度各異的場景所組成的，電腦對手的資料都已決定，您只能從四位不同職業的男女中挑出一個來扮演你自己，這些角色中有攻擊力及防禦力皆強的武士及野蠻人，也有法力高超的女巫師及魔法師。在探索途中，將會遭遇許多城鎮與生物，隨著不同的人物，而有不同的解決方式；在經歷過重重危險及挑戰之後，這些英雄的屬性，也會因冒險中的面對敵人、進行任務及克服困難而隨之提高。對玩者來說，你必須依其特性及敵人的種類來進行征戰，以獲得更有利的戰果。多玩者模式則有在同一電腦競賽，以及 IPX 通訊協定、MODEM、排線連線等數種連線對戰的方式。




戰役模式之關卡簡介

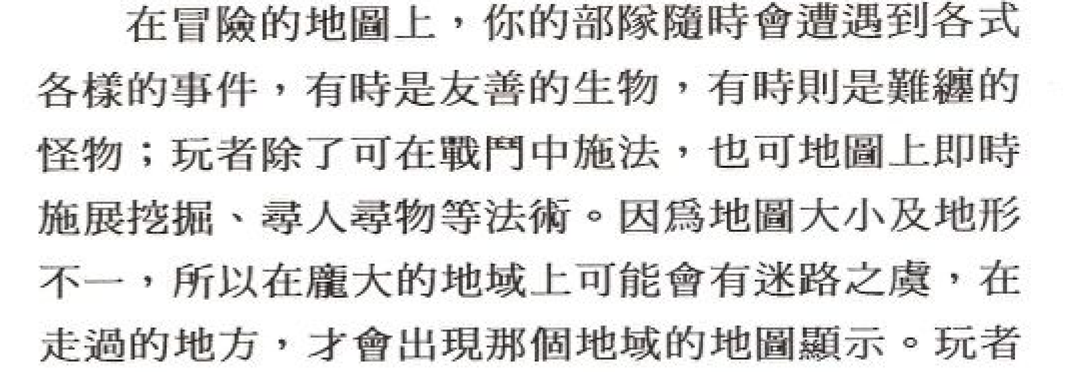


選擇進行之戰場

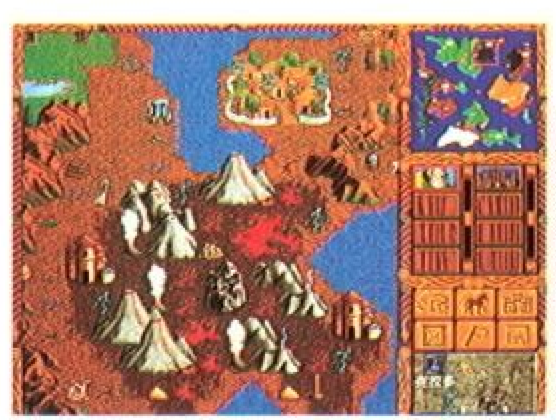
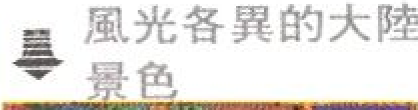


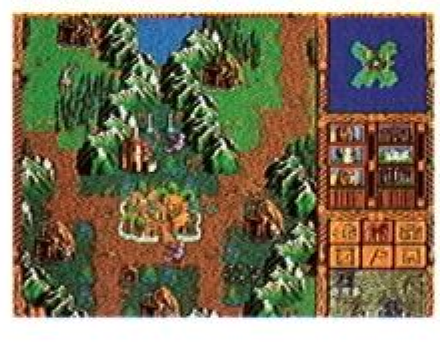
所選擇難易度之概況

## 熾熱火爆的冒險旅程



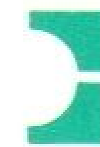
在冒險的地圖上，你的部隊隨時會遭遇到各式各樣的事件，有時是友善的生物，有時則是難纏的怪物；玩者除了可在戰鬥中施法，也可地圖上即時施展挖掘、尋人尋物等法術。因為地圖大小及地形不一，所以在龐大的地域上可能會有迷路之虞，在走過的地方，才會出現那個地域的地圖顯示。玩者移動採回合制，一日內有一定的移動點數，在不同地形的移動將有不同的花費，沙漠及雪地上比較慢

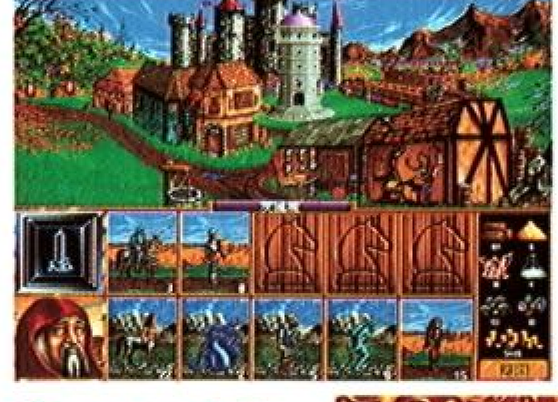


風光各異的大陸景色


些。大陸間的移動除了靠法術傳送外，還有船隻移動的方式，可是你得先想辦法蓋船廠，或是像筆者一樣搶別人的船來用。冒險途中可以找到各種資源，包括黃金、木材、寶石及一些可以增加屬性或帶來惡運的古物。天下沒白吃的午餐，你可能會爲了這些東西而得打上一架。

## 現實無比的生存之道





許多的村莊及城堡充斥在冒險的旅途上，你所屬的城堡或鄉鎮將爲你吸引不同的生物居住，並在每一日提供價格不等的稅金，你可以建造的除了城堡外，還有魔法師公會、盜賊公會及酒館、水井等設施，這些建物是爲了提升人口及屬性、士氣所用；而每座城鎮可提供六個生物居所，這些地方就需要一些花費及資源才能建造，建好後生物自然會遷入，若你想要讓牠們加入部隊中的話，就得再花錢招募。這一大筆的錢財及資源，就靠你的英雄南征北討及細心的探勘礦產囉！


城堡中的各種建築


屬下英雄的現況


查看部隊的屬性

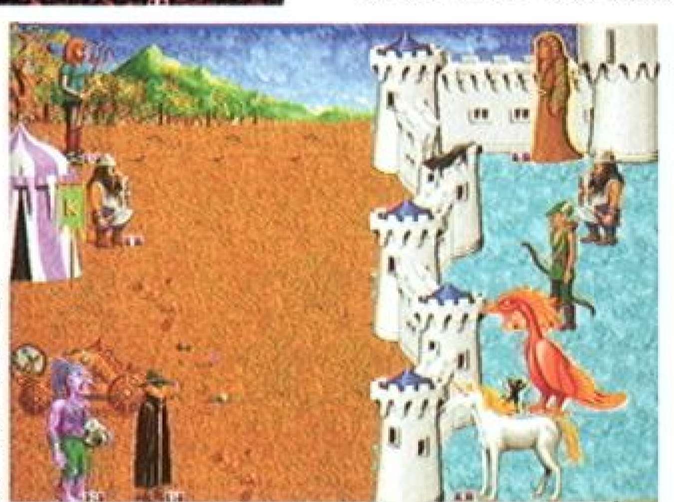



## 至死方休的鏖戰



遊戲中的戰鬥共有野地及攻城兩種戰鬥形式，開戰時將依所在地形而顯示出其背景，單調的背景已不復見。你將在沙積萬里中苦戰、在熾熱火山上開打，或是在冰天雪地跋涉。在攻城戰時，也有一架投石器協助你的攻城大業。戰時的施法包羅萬象，有祝福、保護等輔助法術，也有火球、雷電及暴風雨等攻擊法術。


野地及攻城之戰鬥畫面



## 正邪兩方唯我獨尊



遊戲終了之分數排行榜

不同的居所將招攬不同的生物，弓箭手、騎士、遊俠等正派人士可以收編旗下，惡鬼、狼、獨眼巨人、石像鬼、牛頭怪、六頭蛇也可以專爲己用，而一些方外之民，如鳳凰、火龍、獨角獸等也可成爲我方的主將。在這個屬於英雄的大陸上，似乎有很多可以一展身手的大事可以讓你盡其所長！



參與遊戲製作的相關人員

遊戲將以 CD 片出版， Super VGA 的畫面、簡單的操作及強大的耐玩性，相信本遊戲會給玩家們帶來許多歡樂的時光。

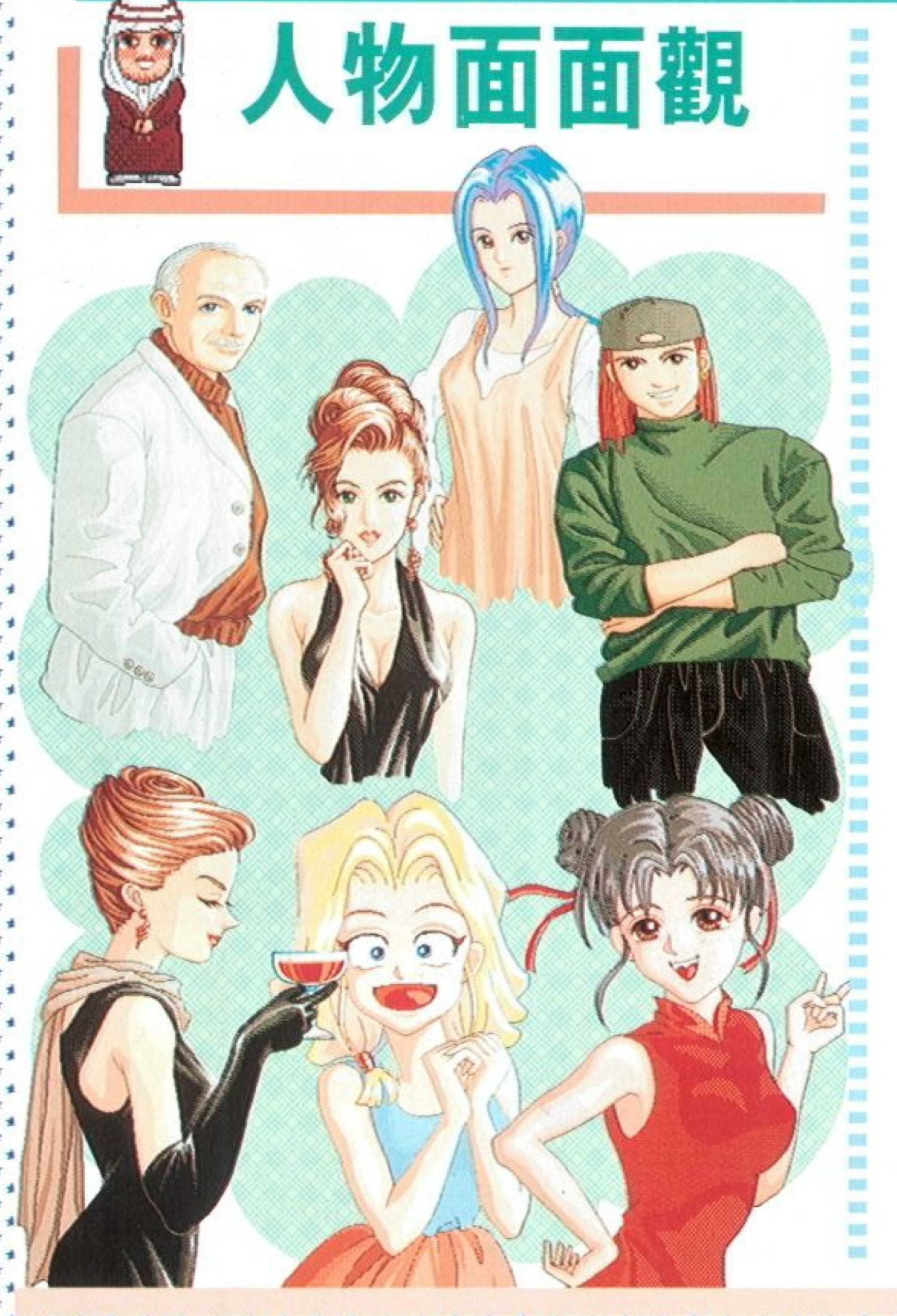



# 大富翁3

筆者／賈卓倫

不知道各位玩家還記不記得大約三年前的《大富翁2》呢？經過了三個寒暑，在玩家們的衷心期盼下，《大富翁3》終於預定在二月隆重登場，並且是由製作《大富翁2》的原班人馬，也就是在去年七月推出武俠 RPG 鉅作—《仙劍奇俠傳》的『狂徒創作群』之最新力作。本遊戲將以全新設計的系統架構、遊戲方式加上高解析 16 色模式精緻細膩的繪圖技術，再度完美詮釋大富翁的遊戲內容，上一回本雜誌已經對《大富翁3》作過簡單的介紹，以下則爲玩家們作更詳細的介紹。

## 人物面面觀



首先最值得注意的當然就是在於人物方面。在《大富翁3》中， 12 位新增的人物中除了保留以憨厚著稱，文化水準雖低卻又腳踏實地讓人覺得可愛的阿土仔、社交廣闊又世故深沈的錢夫人以及天眞無邪，因爲笑口常開而人見人愛的孫小美等三個在前作備受歡迎的角色外，其他全部更換並重新繪製。現在遊戲中是六個男的，六個女以平分天下的方式出現，共有十二個主角。男方六個除了阿土仔外，還包括了樂觀爽明並能獨立自主，而且對目標非常執著的加拿大人—金凱子，富文藝氣息，創作性自我主見強，還帶點自戀的法蘭西人—安德烈，彬彬有禮又有點滑頭風流的英國紳士—白瑞德，調皮搗蛋鬼靈精如淘氣阿丹般的美國小孩—小丹尼，雖然外表粗獷，確是個內心細膩且易害羞又重感情的阿拉伯油王—沙隆巴斯；女方除了錢夫人與孫小美外，則有個性爽直並會撒嬌又有點迷糊，是小丹尼的姐姐－珍妮佛，講求規律及秩序並作風強悍的日本新時代 OL —石橋貴子，個性如同白鳥麗子，自信且目中無人的德國貴族後裔—瑪格麗特，個性蠻橫輸不起的香港富商獨生女—林嬌嬌等等。玩者可自由選擇依自己喜好，或類似自己個性、造型的角色來進行遊戲，其中造型更以活潑可愛、大方鮮明爲主，讓玩家們充份享受眞正融入其中的樂趣。



# 兩岸任我行



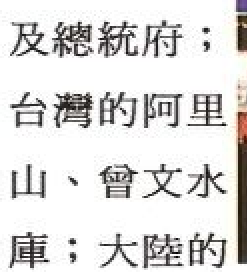

至於遊戲進行時的場景方面，共有台北、台灣及大陸三個地區可供選擇，在遊戲中的地圖上，你將可以看到著名的



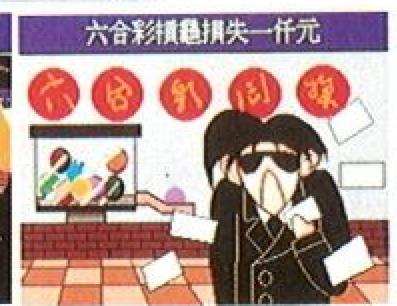




地標，如台北市的新光摩天大樓、中正紀念堂

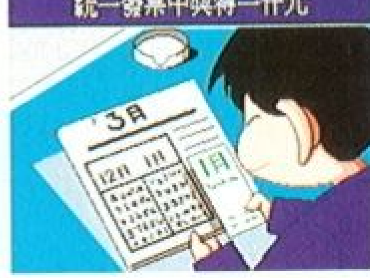





及總統府；台灣的阿里山、曾文水庫；大陸的長城、黃河等。由於遊戲中還配合個各地區的特色加入各種事件、節慶及投資管道，使得三個地區產生了不同的經營方式。遊戲在最初進行時的步行將只能擲一個骰子，若等到了購買機車或汽車之後，便可以選擇以兩個甚至三個骰子前進



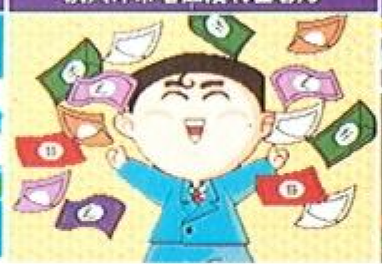







，使得遊戲的策略及娛樂性增加了不少。









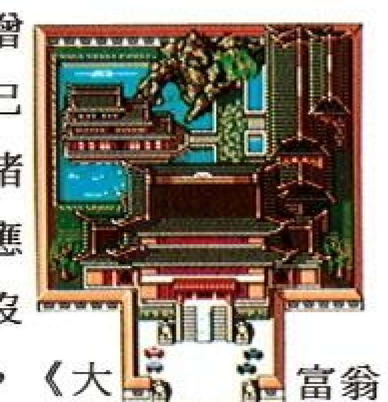
# 瞧瞧新架構

除此之外，《大富翁 3 》還著重於策略、經營與運氣方面的設定。本遊戲除了將舊有的內容去蕪存菁外，更以新的面貌呈現在玩者面前，如車站、機場、港口、道具、警察局、地下錢莊、大風吹等新增事件點，以及卡片、道具、交通工具等，都爲遊戲增添了更多的樂趣。而最基本的，也就是競爭最爲激烈的房地產部份，更增加了政府租地、連鎖店、公司企業、自來水廠與電力公司等炒作管道。其中政府租地走到者即可承租，在承租者建設前，政府有權將其轉租他人；若您持有改建卡，即可將既有房屋改成連鎖店，連鎖店越多收費也就越可觀；上市公司在地圖上指定地點並有建築物，遊戲一開始時各家公司資產值及盈餘均不同，股票面值也不一樣，如果持有股票 50% 以上者即爲該公司的董事長，擁有該公司經營及免收費等特權；電力公司依擁有房屋數及種類收電費，自來水廠則依擁有土地筆數收水費。

遊戲中並以玩家總財產平均值爲依據，設了景氣指標，跟現實生活一樣，物價會隨著經濟成長而波動。遊戲中除了原有的現金跟存款之外，最新的設定加入銀行尙提供辦理信用卡跟貸款的服務，您若需錢急用，還可向地下錢莊借高利貸。端看玩家如何將資金靈活週轉，才是大富翁生存之道。



介紹了那麼多的特色及新增功能後，《大富翁 3 》是不是已經激起各位玩家的興趣了呢？諸位讀者看到此篇文章時，遊戲應該已順利發行，不管是玩過或沒有玩過《大富翁 2 》的玩家們，《大富翁 3 》絕對是您娛樂消遣的最佳遊戲，千萬不要錯過。






# 機甲雄風

筆者：李佳澤

『機甲雄風』這是一款時下最流行，採即時制的戰略遊戲，它和最近市場上幾個即時戰略遊戲不同之處，便是在於遊戲中加入了精采的戰鬥動畫，更加強了戰鬥時的快感！

## 任務簡介

至大戰以來，『和平地球聯軍』節節敗退，主要原因便是兵器上的差異，『新地球聯軍』由於較早投入研究軍事武器，所研發出來的兵器性能相當優異，反觀『和平地球聯軍』在大戰爆發後才開始研發軍事武器，因此在技術上落後了許多，這成爲兩軍會戰的勝負關鍵。

『和平地球聯軍』和『新地球聯軍』在世界各地都有戰事，而主要的戰場爲中東、非洲、北美洲三個地方。玩家在遊戲中的第一個任務，便是在中東戰區，在此爲各位介紹此場戰役出場的各個角色：



### 莉莉 ●LI LI●

聰明伶俐的中國女孩，從小接受武術訓練，更多次在世界性武術大賽中名列前茅。在警校時認識雷和查德，受到兩人許多照顧，和查德成爲大家稱羨的一對情侶。在查德加入軍隊後，便尾隨而至，到中東加入提姆的麾下。

平時看起來相當溫和的莉莉，一但生起氣來，除了查德便再也沒人能制的住，不過她開朗率直的個性，還是很讓人喜愛的。



### 提姆 ● TIM ●

原籍加拿大，原本是警界的高級長官，隸屬特殊任務處，在大戰前爲維護民衆安全不遺餘力，大戰爆發後，提倡將警察編制爲軍隊，在大戰初期有極大供獻，受政府指派爲中東戰區指揮官，帶領軍隊鎭守中東。

充滿愛心和正義感的提姆對待下屬相當和善，看似一位平凡的老好人，但在戰場上指揮作戰可是一點也不含糊，擁有相當強的領導才能！





### 查德 ●CHAD●

原藉美國，雷的中學同學兼死黨，中學畢業後和雷一起報考警校，成爲警察後，在許多任務中都有不凡的表現，曾獲頒傑出警員獎章。對雷相當信服，因此在雷加入軍隊後，便跟隨雷一同前往中東。

查德生性詼諧，受人歡迎。



### 雷 ●RAY●

原藉美國，年幼時在一次意外中喪失了雙親，被提姆所領養，運動神精發達，頭腦冷靜，中學畢業後加入警校行列，接受戰鬥及格鬥教育，以極爲優異的成績畢業，成爲當時特別機動隊隊長。大戰展開後，提姆被指派爲中東戰區指揮官，雷便跟隨著他的父親加入軍隊，在中東地區對抗『新地球聯軍』。

雷是一個豪放不拘的人，常和下屬打成一片，也因爲他的能力卓越，令下屬對他相當信服。

提姆率軍在中東堅守了三個多月，眼看便要彈盡糧絕，士兵們的士氣也已經相當低落，總部終於下達命令，要提姆棄守中東戰區。在這一場戰役中，玩家任務便是保護兩輛運輸車撤退至南方出口，一路上會受到敵軍的阻擾，玩家必需在提姆的掩護部隊幫助之下將敵軍打倒，否則當北邊的敵軍也往下移動，玩家將受到兩面夾擊，極難有勝算。

『機甲雄風（ 4T-ROBOTS ）』每場戰役都精心設計，而且新型的兵器和獨具風格的角色也都隨著劇情慢慢出現，讓玩家能漸漸融入『機甲雄風』的世界。




筆者／蘇盈

天生贏家…大家來找碴…獎金隨你拿，喜歡看此類綜藝節目的玩家，相信對這些詞句都不陌生吧！節目中熱鬧的氣氛和稀奇古怪、包羅萬象的問題，是不是令人覺得有趣？現在一套遊戲內有六種樂趣的「綜藝大進擊」，讓你一次就能搶答又找碴！

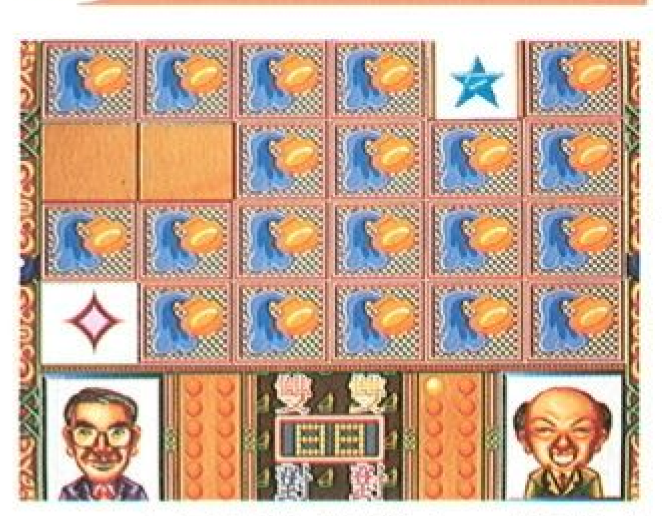
遊戲一開始，玩家可選擇遊戲中六位人物之一，做為代表人物。這六位酷似目前總統大選的諸位知名政治人物，各有其代表個性與難度，玩家一經選定後，其餘五位將在各種遊戲模式中，成為你的競爭對手。為了讓玩家了解遊戲的進行方式，以下就各種趣味的比賽做一簡單介紹：

## 文字接龍




填字方塊遊戲，每一次的測試中都有一個主題，可能是歌名、電影、電腦或其他的素材。玩家必須先通過這個遊戲的測試，才能進行其他競賽的比試。

## 雙雙對對



在覆蓋的牌堆中，找出成雙成對的圖案牌組，這些牌組可能是相同的，也有可能是相對的。

## 手忙腳亂




為拼圖遊戲，玩者必須在規定時間內，拼出一幅被拆散的美女圖。難度遞增後，圖塊的數目會增加，而且還有方向性的變化喔！

## 黑白分明



遊戲採「機智問答」與「黑白棋」混合而成，以下黑白棋的規則，在方格棋盤上下棋，但必須答對棋格上的問題，才能在上面下子。問題內容包括有生活常識、自然科學、體育運動、歷史地理、電腦知識和影視娛樂。棋局終盤時，以雙方所佔範圍的多寡決定勝負。

## 誰來找碴




在有限的時間內，找出兩張圖片的相異之處，難度提高時，答題時間會變短。

## 大搶答時間




完成單人模式的所有賽程後的最終大決戰，遊戲以問題搶答方式進行，玩家必須在30題內擊敗其他五位對手，方能取的「最佳大頭目」的殊榮。

畫面採 640 × 480 256 色的「綜藝大進擊」，不僅圖形衆多且精緻細膩，在遊戲的過程中不時還穿插造型可愛的小動畫，因此遊戲增添不少熱鬧逗趣的氣氛。雜誌出刊時，相信「綜藝大進擊」已經上市熱賣囉！喜歡此類遊戲的玩家，屆時記得抱一套綜藝大進擊喔！在此附帶一提的是，回家贏得勝利後雖然沒有獎金、遊戲可以拿，不過…還是有一些神秘的獎勵唷！

登記 / 局版臺誌字第 8603 號
帳號 /40423740
廣告 /(07)8151063



# 軟世新聞
## Soft World News

焦點新聞：銀河飛將IV遊戲演員特別訪問



# 美國 New Game 給你報報

【駐美記者莊振宇　綜合報導】

這幾天，美國東部又出現了超強烈暴風雨，風吹得街上滿目滄夷，而雨則多到海水倒灌。結果，整個軟體世界的全球資訊網也受到波及，造成數日的斷線。所有的快遞因而延遲，所以一些公司們寄出的 CES 展資料都無法準時寄達筆者手上，眞是可惜。

遊戲界因爲聖誕節時狂出新片的原因，造成這幾個月市場上風平浪靜，實在也是死氣沉沉。不過，有一些公司就是不一樣，趁這個時候大肆的爲其 96 年產品造勢，自然也會引起大家的注意，可說是非常成功的策略。好了，每月廢話到此結束，讓我們來看看美國遊戲的消息吧：

## Spectrum Holobyte

這家公司可厲害了，在遊戲界的淡季狠狠的出遊戲，打廣告，使得本身很惹人注意。有名的 MicroProse就是被這家公司所收購，不過在美國經濟一片不景氣的時候，這樣一來似乎能刺激一下遊戲界吧！

### Grand Prix II



據該公司表示，本遊戲是第一個世界性的賽車遊戲。該遊戲目前尚未完成，可是已接近完工階段。說到這個遊戲的臨場感，可能會使玩家從鍵盤上就可感受到一級方程式賽車的快感。玩家可以在一些練習場地，先行琢磨技術，等到駕輕就熟後，才來場眞的比賽。不過，由於遊戲的流暢度極高，所以即使是練習場地，也可以讓玩家感受到前所未有的快感。由於一級方程式賽車協會直接授權於 Spectrum Holobyte，所以遊戲中所有 16 個跑道都是完全由 1994 年世界一級方程式大賽中所使用的。遊戲中提供了多種鏡頭角度，可以讓玩家在賽完一場車後，觀賞有如由一流攝影師所拍出來的畫面。據 Spectrum Holobyte 表示，該公司發展出了一種最新的 3D 技術，可以以數倍的速度處理 3D 繪圖、貼圖、及光源投射，所有的背景建築都將會是非常精緻，就連車上漆的贊助商標誌，也將不再是模糊不清。順道告訴各位玩家，如果你喜歡玩花樣的話，遊戲中還可以打開地雷、流沙、滑路、以及惡劣的天氣。前幾項會在一及方程式中似乎有一點不倫不類，不過想起來也可能會蠻爆笑的。

### Grand Prix II：1995 Season

這片可以算是前作的資料片，沒想到 Spectrum Holobyte 居然在還沒推出主程式時就已經在製作資料片，似乎有準備〝賺一筆〞的嫌疑哦～。這套資料片中加入了 1995 年一級方程式的比賽記錄及數據。更重要的是，還加入了多人連線的功能。電腦遊戲的多人連線，實在都作得不好，筆者還是最喜歡跟同學玩 Daytona USA，倒也不是因爲其畫面本身，而是因爲跟筆者互相賽車的〝戰友〞，在賽車時，都在咫尺不遠處，因此一邊玩，還能一邊恥笑、譏諷人家，這種感覺才是最好的。電腦連線若使用數據機，就會失去這種快樂，但能在家裡裝網路的人，依筆者看，可能也不多吧！

### Grand Prix II：Grand Prix Manager



眞服了 Spectrum Holobyte，一魚三吃，一簽下一級方程式的授權，就推出三個相關遊戲，〝充份利用〞花錢得來的版權。不過玩家別擔心，這一個可跟前兩項毫無關係。本遊戲是一個在視窗下執行的運動策略遊戲。玩家將辦演一級方程式車隊的經理角色，從與賽車手談判薪水開始，到尋找贊助者，都將由玩家一手控制。玩家在遊戲中也會需要投入大量經費來發展更快的引擎或其他機件，當然，越好的賽車手就要用越多的錢去請，想要得

到足夠的經費則要有好的贊助商，想要有好的贊助商就需要有長勝記錄，而常勝記錄又得要靠好的賽車手。在這一個循環中，玩家要如何平衡收支，則需要不少的技巧。如果玩家玩膩了幕前的賽車遊戲，不如試試這一套幕後的賽車遊戲吧！

## Ram Racer

另一個由 Spectrum Holobyte 所即將推出的賽車遊戲，這是一個暴力、高速、有如電動場遊戲效果一般的作品，玩家可以在奇型怪狀的跑道上姿意奔馳。 Spectrum Holobyte 說，這個作品的 3D 執行速度，保證是目前遊戲介最快的，唯一可以跟本遊戲相提並論的，就是Grand Prix Ⅱ（哇！看來老外也曉得〝自相矛盾〞這句成語嘛！）。遊戲的時代是設定於未來，奇型異狀的軌道會使玩家有天旋地轉的感覺，遊戲中共有 13 個跑道可供選擇。整個遊戲看起來就像是〞瘋狂大飆車〞那一種風格，所以，玩家喜不喜歡就憑自己個人喜好了！

## Top Gun



這一個名字，使否喚起玩家們的記憶呢？算起來，這也算是一部老片了。雖然是一部出名的片子，但是筆者從來都沒有看過，第一次看還是參加台北資訊展時，在 MPEG 卡的攤位上看的，說來眞是丟臉～。我想，在衆玩家之中，一定有很多人是這部電影的影迷，現在拜 Spectrum Holobyte之賜，可以在電腦上玩到 Top Gun 的遊戲，可以過一過電影上那種高速飛行，摧毀敵機的快感了。

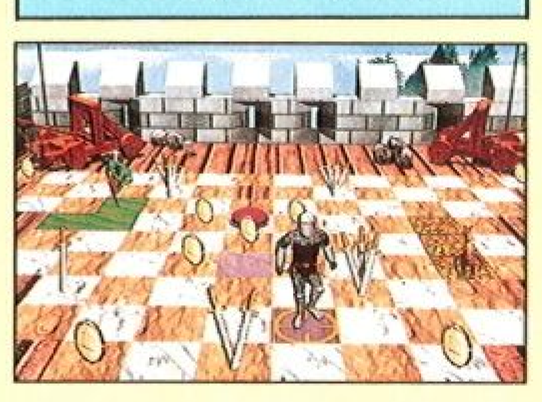
Spectrum Holobyte 在製作這一個遊戲時注意了幾件事情：在一般的飛行遊戲中，程式多半爲了畫面地形的細部處裡，而使得整體畫面變慢，因此，就算是在高速飛行時，玩家也不會有眞正的快感。 Spectrum Holobyte 使用類似超級卡曼契的引擎，在高速移動時，把地面的精細度降到最低，因此，在高速飛行並且貼近地面時，會有電影上那種高速飛行的感覺，由於畫面捲動極快，所以既使其精細度很低，玩家也看不出來。反之，在慢速移動時，精細度又略爲調高，使得無論高速低速，都能爲玩家帶來不同的感覺，實在是一個非常聰明的設計。遊戲中包涵了眞人電影，多半是從電影上錄下來的片斷，不過，這些片斷使得遊戲與電影本身產生連貫性，至少 Top Gun迷可以買來收集。

## Qwirks



俄羅斯方塊是風靡一時的電腦遊戲，以前筆者擁有第一臺286時第一個玩的遊戲，該遊戲的設計者叫 Alexey Pajitnov，是一位數學家。在寫完的該遊戲後， Alexey 聲名大噪，當時聯合報還有介紹他咧！現在， Spectrum Holobyte 請到這位益智遊戲大師，設計了幾個益智遊戲， Qwirks 就是其中一個。本遊戲的音樂實在是很不怎麼樣，但是漂亮的背景，加上鮮豔的顏色，以及耐玩的內容，讓本遊戲成爲一個不錯的小品遊戲。遊戲的玩法跟以前曾在SEGA上出過的鑽石方塊類似，從上面會緩緩下降一對兩個水滴所組成的方塊，顏色都是由亂數決定，不管玩家怎樣去疊這些方塊，只要同樣四個顏色在一起，就會消失。規則非常簡單，但很好玩，筆者因工作關係，通常測完一個遊戲後就將其打入冷宮，並將其從硬碟殺掉（不然那來的空間載入所有遊戲啊？）。而這個 Qwirks 居然還一直留在筆者的電腦裡，因爲筆者寫稿累了就玩玩它，可見這個遊戲有多耐玩了。遊戲還有許多特色，但篇幅有限，留待以後 Super New File 介紹吧！

## Knight Moves



這是另一款由 Alexey 所設計的遊戲，玩法非常簡單，畫面上有許多金幣，分別在棋盤上不同的方格內，玩家操作的是一個武士，他的移動方法跟象棋裡的〝馬〞是一樣的，所以，玩家如果想吃到所有的金幣，就要靠點技術了。聽起來很容易？其實不然，因爲遊戲中武士是一直持續不停的移動的，所以，玩家在跳完一步後，馬上就要決定下一步的走向，不然，很容易就會隨便亂走而前功盡棄，家上遊戲中有一些障礙物會〝拐馬腳〞，所以可能有時後會被卡住而動彈不得。這款遊戲的音樂亦很差，不過也算是一款蠻耐玩的遊戲。

## MicroProse

這家素來知名的公司，不知何時被 Spectrum HoloByte 收購，雖然如此，其有名經典之作還是擁有不變的水準的。這次筆者將介紹其即將推出的遊戲：文明二代(Civilization 2）。

## Civilization 2



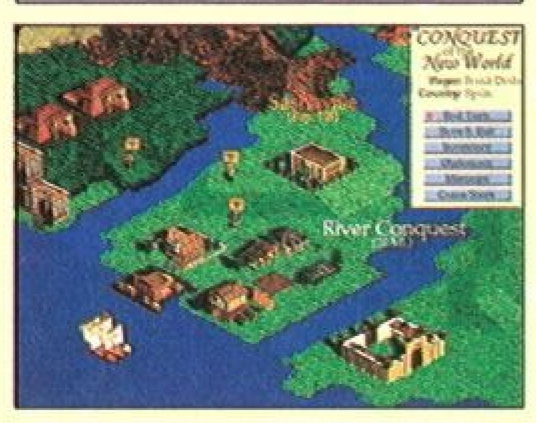
記得文明一代當時是由 Sid Meier 所製作，紅極一時，曾登上第一名寶座蠻長的一段時間，現在，Sid Meier 再度出馬，文明二將會再度的侵占玩家大部份的遊戲時間。二代不但將保持一代原有的特色與風格，還會有以下幾項改進：難度增爲六級，滿足一些玩家挑戰的慾望，玩家並可以選擇執政

方針，例如要專制呢？還是民主。玩家將可與外國結盟，簽約，或訂約劃界，大大的增強了與外國的互動性。在戰爭方面，Sid Meier 作了大幅增強，電腦的 AI 也會採用不同戰術，例如：野心侵略、重兵壓境、計謀戰爭、兩路夾擊等。所以，光靠大軍也不是一定能打贏一場戰爭的，技巧還是重要的因素。城市本身也作了大幅改進，玩家將能經營超級市場、建立飛彈基地、防風林、證券交易所、高速公路、機場、港口、警局、學校、等各種建築，實在是包羅萬象。在軍隊方面，幾乎古今中外所有的士兵都會在遊戲中出現，據說遊戲設計很考究，絕對不會與眞實歷史有出入的（除事件由玩家決定外）。

## Interplay

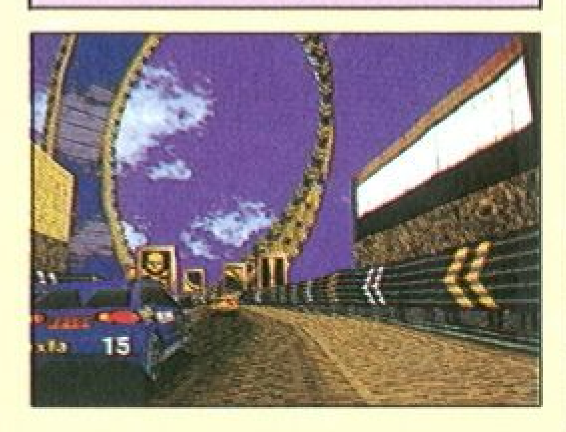
好不容易跟 Interplay取得連絡，趕緊跟各位看倌們報導一些 1996 年的最新即將出版的遊戲資訊吧！

### Conquest of The New World




這個遊戲主要是以開發新大陸爲背景，遊戲一開始的電影敘述了歐洲人航海至新大陸的故事。玩家一開始所控制的是一艘帆船，玩家必須靠岸後，所有人員才可下船，在衆多人員之中，有軍人、也有開發者。軍人的職務是保護其他的人以免受到印地安人的攻擊，或是主動出擊他們。而開發者的職務就是建房子，建煤礦、金礦等其它建築。整個遊戲的進行方式就好像是模擬島嶼一樣，不過，最大的不同是，遊戲採用輪流制，玩家每次每個人員只有一定的步數，用完爲止。等到玩家指令全部下完後，就輪到印第安人了。所以，在發展、賺錢、打仗之間存在著不同的技巧，算是一個不錯的戰略遊戲。特別値得提的一點是，本遊戲的戰鬥方式很特別，是以棋盤式的方法進行，只要能拿到對方的軍旗就算贏，方法看似簡單，其實很難，需要很多技巧，筆者還沒有贏過電腦幾次咧！

### Whiplash

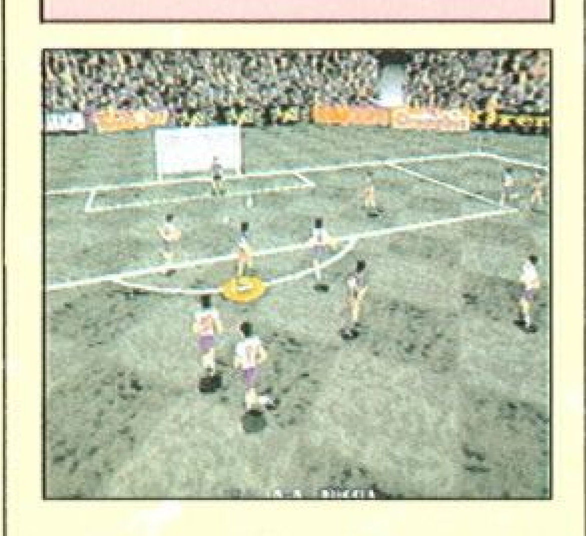


這是一個即將由 Interplay 所推出的賽車遊戲，今年不知道怎麼搞的，賽車遊戲特別多，不過這一套卻是與其它產品大有不同，奇型怪狀的跑道、跳板，各種機關及障礙，都讓這個遊戲的趣味大大的增加，其 3D 引擎看來好像不錯，看看附圖就可以瞭解爲什麼筆者這樣說。最特別的是，本遊戲是市面上目前唯一支援 16 人網路聯線對打的功能，因此，如果玩家的公司有 16 台接了網路的電腦，一到中午休息時間，就可以整個辦公室開始飆車，多麼正點啊！

## VR Sports

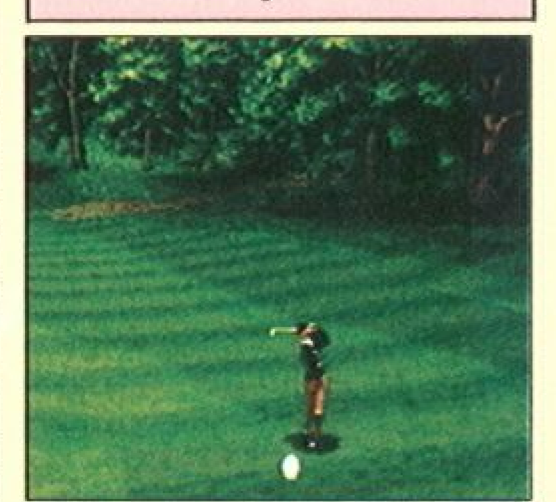
這是一家 Interplay 旗下的公司，專門生產 3D 運動遊戲， 96 年 VR Sports 將有一系列的產品，這家公司看來好像就是 Interplay 拿來與 EA Sports 競爭的公司，不過，想起來 Interplay跟 EA 比也是同具規模，看來這場運動遊戲霸主爭戰有得看了。

### VR Soccer '96



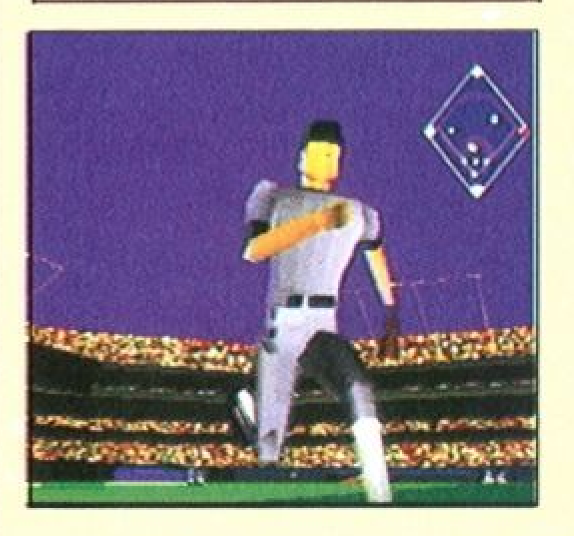
VR Sports 最新的 Virtual Field Vision技術讓玩家能夠眞正的在一個360 度的空間裡以最先進的科技來進行遊戲。玩家可以從球場的任何一點來觀看球賽，甚至是第一人視角。精準的配色可以使玩家擁有深度及距離的感覺，好似在進行眞正的比賽一般。重撥功能家上無限的攝影機角度可讓玩家仔細欣賞每一記漂亮的射門。藉由VR Sports另一項最新發展的技術：Interactive Motion Technology ，遊戲中的球員都是以職業足球手眞人拍攝的，這樣一來，使得遊戲球員的動作更加流暢、自然。遊戲支援連線功能，網路遊戲可同時擁有 20 個人進行一場遊戲。SR Soccer '96將會在 1996 年第二季出版，並會在各種不同的平臺台推出。

### VR Golf '96



再一次的， Virtual FieldVision 被使用於 VR Golf '96 中。由於本技術的使用，使得程式在繪製畫面時，是即時的。玩家不再需要苦苦的等待程式完成畫面繪製的手續。玩家可以選擇無限量的視角來進行遊戲，也可以設定在將球擊出後切換到隨球飛行的攝影機。細緻的 3D 人物將帶來更流暢的動作。本遊戲亦支援連線功能，可經由電話線與遠方好友較量一下誰才是〝高〞手，本遊戲預定發售期亦是 96 年第二季。

### VR Baseball '96



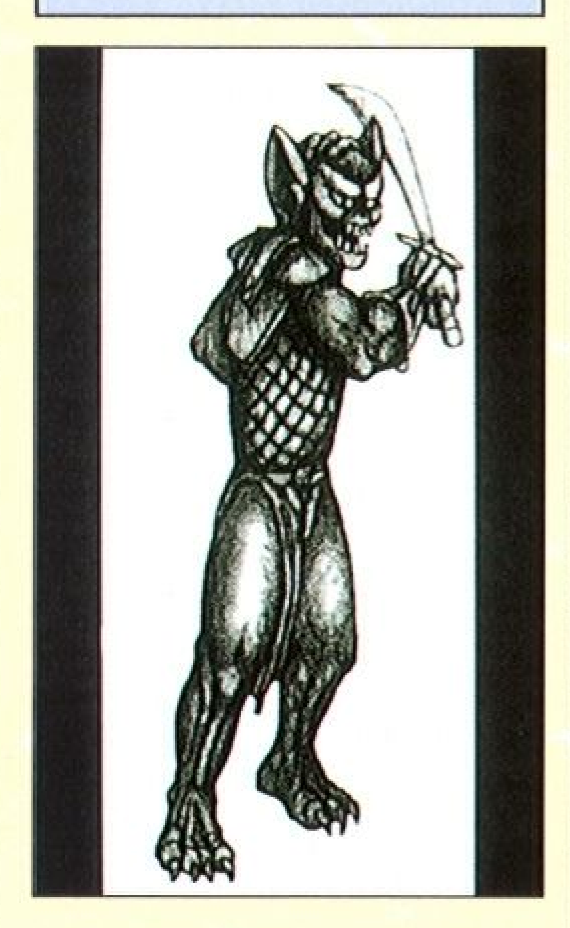
VR Baseball '96 採用眞實的球場，眞實的比賽，及眞實的球員。本遊戲得到美國職棒聯盟的授權，所以遊戲中的隊伍都是眞實的球員資料。所由

的球員動作都是經過精密設計，所以幾乎與眞人的動作無異。再一次的 VIrtual Field Vision及 interactive Motion Technology 都被使用在本遊戲，所以其畫面水準一流是無庸置疑的，遊戲支援到 20 人連線網路遊戲，不過，對棒球遊戲來說，只要一個人就可以控制全隊了，所以 20 人網路連線倒是沒什麼用，倒是數據機連線，還可以跟朋友厮殺，這可有趣多了。

## New World Comptuing

筆者收到了很多 New World Computing 寄來的 1996 年新片資料，但是由於大半數都還在設計階段，所以根本沒有圖片存在，不過，最少筆者要來了一些設定稿，還可以向各位讀者介紹介紹。

## Subterrane



本遊戲是一個地下城類型的遊戲，現在還在程式撰寫的階段，玩家所要扮演的是一個無名英雄，在偶然的一次機會，進入了一座古文明的遺蹟，發覺其通往很深的地下，再進入之後，裡面又是另一片天地。這裡住著許多怪物，地下人。更偶然的，你查到他們準備進攻地面的陰謀，而唯一能阻只他們的，只有主角了。在遊戲中，玩家會遇到各種怪物，巨大的蜘蛛、拿斧頭的怪物、十字弓骷髏、彊屍法師…等。另外玩家也可以在遊戲中見識到由最新的電腦繪圖技術所製成的地下景色，如地下森林、地下河流等…。

Subterrane 不只是一個〝拿東西、殺怪物〞的地下城遊戲，它是一個有複雜的屬性系統，並有多線劇情的遊戲。遊戲本身是眞實 3D ，所以，玩家可以發覺遊戲中有兩層，甚至三、四層的地方到處都是。玩家不只是到處走動，有時後也摡能需要跳過一個深坑，才能到某些地方。遊戲中複雜的結構，可由 New World Computing 的一句話得知其優劣：〝如果在眞實世界中能夠建造的，在本遊戲中就能建造〞，Subterrane 設計者如此表示。

## Wages of War



Wages of War 是一個講求團隊合作的策略遊戲，玩家在進行遊戲中，不但要運用技巧把敵全數殲滅，有時候還要絞盡腦汁來解決遊戲中的難題。在遊戲中，你可能會被私人財團、跨國企業、或是政府所雇用，依雇主的不同，玩家將要進行不同的任務，有時後是要做商業間諜，有時後又可能是暗殺任務…無論如何，在每個任務成功結束後（希望如此），玩家都會被電腦依在任務中的種種表現，予以評分，如果身價提高，自然是可喜可賀，但如果進行任物時做得〝不乾淨〞，那玩家就會遭到被僱主解雇的命運了。本遊戲目前仍在初步製作階段，因此筆者要來一些設計草稿，以饗讀者。

## Heros of Might and Magic Ⅱ

筆者跟 New World Computing開扯蛋時，發現 Heros of Might and Magic Ⅱ正在策劃階段，不過因爲這套遊戲的一代也是滿紅的，所以筆者就跟他們的美工 A 來了一些遊戲角色設定稿，先讓讀者們一飽眼福再說。

## Red Sector

爲了控制全世界的社會穩定，一支叫 Global Police Commission 的隊伍成立了。他們打擊犯罪、暴力頗有成效，只可惜到後來他們本身也變質了，他們開始恃強侮弱，胡作非爲，將不必要的暴力施加在每個人的身上。他們把全球人民視爲糞土，並且訂下嚴刑峻法來控制人民。玩家所要扮演的主角名叫 Jake Mason ，他活在父親被 Global Police Commission 人員殺掉的惡夢中，並且發誓要爲父報仇。他父親是一位天才科學家，在死前完成了一種電腦晶片，可以直接至由人腦操作。 20 年後，這種發明被 GPC 人員發現，並且大量製造，裝置在很多的殺人機器人上面，但是沒有想到，這一款晶片被設定成只能接受 Jake 的腦波，因此，全世界除了 Jake 外，無人能操作這批殺人機器。也因爲如此 GPC 的人開始尋找他的下落，欲將其抓住以便能操控機器人。玩家在之後數十個任務中，必須要一方面躲開 GPC 人員得追查，另一方面要逼進 GPC 的總部，將其摧毀，算是一個蠻緊張的遊戲。

## 尾語

其實筆者在前面說到暴風延遲郵件，所以都沒有收到各大公司寄來的 CES 資料。眞是可恨，筆者在截稿的最後一天才全部都收到，本來想介紹給各位讀者，但一來時間不够、二來篇幅不够，只好含恨等下期再報導給各位啦！（其實一開始筆者都還收集不到資料，深怕開天窗，不過幸好美國公司合作非常，看來筆者是多慮了！）

軟世新聞
Soft World News

# 一個屬於消費者的園地 SHOW TOWER

致力於虛擬實境產品提供及系統整合服務的英德利企業機構，經過多年來於電腦市場軟硬體整合耕耘心得，決定跨出以往傳統的電腦服務業模式，特別爲消費者提供一個屬於電腦玩家及電腦入門者交流認識的新園地－ SHOW TOWER，招收有志一同的會員。

英德利企業索夫特資訊公司SHOW TOWER計劃負責人徐勝智表示，SHOW TOWER提供的服務包含：

(1) TBYB（TRY BEFORE YOU BUY）

結合廣大消費者力量來讓廠商提供試用品供消費者於購買前參考，減少您不必要的投資浪費，並且提供稿費歡迎加入者寫使用心得，供做參考。

(2) COACH ON DEMAND

針對您使用電腦軟硬體問題提供免費電話咨詢服務，並有大家投票的各類產品排行榜供您參考，並於 WWW SERVER 中提供疑難雜症區，供大家發表。

(3) INTERNET SERVICE

初期提供 64K 專線及 32 條電話門號免費讓您上線（視使用者加入人數不定期擴充），讓您花最少投資一窺 INTERNET 奧妙。

(4) SHOW OFF

您是否有長用電腦軟硬體的特殊心得，SHOW TOWER 將會運用您的專才，舉辦研討會，提供獎金讓您 SHOW 出來，或將您的獨門絕學放入 WWW SERVER，讓您永不孤獨。

**SHOW TOWER 燒透卡會員費：一年 NT$2500**
**報名方式：相片兩張、身份証影印一份、報名表**
**報名熱線：**
TEL：（02）6982060
FAX （02）6962061

# 米利亞三週年慶

## 多媒體育樂展舉辦多項慶生活動

爲了慶祝今年二月憶弘國際暨米利亞多媒體產品銷售聯盟滿三週年生日，憶弘將在 85 年 2 月 8 日到 2 月 12 日於台北世貿舉行之多媒體育樂展攤位中舉辦多項特惠暨摸彩活動並擴大對採購客戶之售後服務內容。特惠暨摸彩活動內容包括：

(1) WING COMMANDER IV 銀河飛將－ IV 自由的代價預約特價，現場訂購銀河飛將 IV 遊戲光碟的玩家們，可免費獲贈原廠海報一張。

(2)購買米利亞全系列多媒體產品滿 1000 元以上除現場贈送米利亞特製精美光碟產品通報一份，免費加入VIP會員外，並有機會抽到港台來回機票一張，銀河飛將Ⅲ典藏版光碟或高級飛行搖桿等獎品，多買多中，現場並有經典光碟或襯衫等多項贈品。

(3)凡購買 KNOWLEDGE ADVENTURE最新光碟產品，現場可免費獲贈光碟一片，KNOWLEDGE ADVENTURE 的產品包括：CAPSER鬼馬小精靈，SPINDER MAN 蜘蛛人卡通大師，蘭登兒童百科全書等精彩新品。

(4)精彩光碟特價大拍賣，爲回饋使用者三年來對憶弘國際的支持與愛護，現場將以最優惠的特價供應消費者選購〝俗擱大碗〞的光碟精品，包括百科，幼教，遊戲等。

除了上述之特惠活動外憶弘也會在現場展示 1996 年度最新最熱門的光碟產品，歡迎各位蒞臨參觀，憶弘並期待未來能引進更多更好的產品讓國內使用者同步享受使用到高品質高水準物美價廉的多媒體產品。

**憶弘國際攤位：世貿 A 區 334-336P**
**聯絡電話：（02）917-9018**
**憶弘國際有限公司** E-mail：mmi@ pc2.hinet.net

# 電腦遊戲族新裝備～

## 3D 立體眼鏡『視妙眼』

視妙眼是由兩片非常快速開關的主動式電腦液晶片，將電腦螢幕的畫面變成驚人的立體空間呈現在你的眼前。它同時可結合各種幻想的立體作用，運用於遊戲、多媒體、教育、全球資訊網、銷售介紹發表、訓練等各方面。隨著 3D 虛擬實境應用日益普遍，3D 顯像裝置未來必定成爲標準配備。

英德利公司產品經理許任勝表示，視妙眼是一個高品質的立體眼鏡，不同加裝任何介面卡，只要一般的電腦顯示器，就可以很容易的安裝在一般的多媒體個人電腦上。視妙眼將附贈三個虛擬實境立體遊戲，天旋地轉 Descent，VR Slingshot，Wolfenstein 3D。

英德利公司將於 2 月 8 日到 12 日在世貿中心台北電腦多媒體育樂展時舉辦「3D 立體大決戰」，歡迎踴躍參加。

（攤位 538、540）

**視妙眼參考售價：**
**NT$6900**
**詳情請洽英德利公司**
**（02）698-2060**

新春開彩　訂雜誌

**3月31日前**
（郵戳為憑）
**有效**

吉鼠開運　好手氣

信用卡／劃撥　訂雜誌　抽獎有份
（詳情請看本刊 82 期軟世新聞　報導）

| 訂戶價格 | | |
|---|---|---|
| | 新訂戶 | 續訂戶 |
| 半　年 | 1100 | 1000 |
| 一　年 | 2100 | 2000 |

戶名：謝明奇　　帳號：40423740
◎以上費用以平信寄出
★如需掛號，全年請另加624元
，半年請另加312元
● 活動截止日期：即日起至85年3月31日止

## 現在訂閱

# 正．是．時．候

軟體世界雜誌自本期起正式開展以信用卡訂閱雜誌的業務，只要填妥〝信用卡專用訂閱單〞剪下寄至高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓或傳真至（07）815-1992，軟體世界雜誌社　收即可。

另外，您也可以用雜誌內夾放的郵局劃撥單或一般郵局提供之劃撥單訂閱軟體世界雜誌。若有任何疑問，歡迎來電詢問。

服務專線：（07）815-1991

## 軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

■訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

■寄書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

■請由我的：☐聯合簽帳卡　☐ VISA　☐ Master Card　☐ JCB

支付款項：新台幣＿＿＿仟＿＿＿佰＿＿＿拾元整　NT$＿＿＿＿

訂閱期限自：＿＿年＿＿月（＿＿＿期）起至＿＿年＿＿月（＿＿＿期）止

■持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿（與信用卡簽名相同）

■信用卡有效年限至：＿＿＿年＿＿＿月止

授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿（訂閱者免填）

聯合信用卡







## 軟體世界雜誌社通告

本期軟體世界雜誌（83 期，春節特別號）因擴增頁數並隨書加附 2 片 MegaDisc 光碟（DOS 版與 WINDOWS 版各一片），為適度反映製作成本，建議零售價格調整為　NT$240，為保障本刊訂戶權益，免受本期售價調整之影響，其差額全數由本社自行承擔，訂戶無需另補差額，特此周告。

鑑於長達一週的春節連續假期，編輯室在製作工時因連續假日而大幅縮減的現況下，負荷擴增頁數，加製 MegaDisc 之工作壓力與春節前出書的時間迫力、戮力以赴趕製春節特別號，期望與讀者共度歡樂春節，並祝各方讀者過個好看又好玩的春節假期。本期擴頁、加片、調價實為春節特別號單期特別之舉，為免讀者延伸軟體世界雜誌自本期起調整雜誌售價為 NT$240 並於爾後各期均附 2 片 Mega-Disc光碟之假想，特此周告聲明。

編輯室

【記者：LYC　高雄報導】




# 資訊月高雄會展報導

繼台北、台中的會展相繼落幕之後，資訊月的活動也移到高雄展出了。此次會展的活動日期為 84 年 12 月 30 日至 85 年1月7日，時間是上午 9 點至下午 4 點 30 分，地點在高雄市凱旋四路 600 號大高雄世貿廣場。今年的參展廠商共有 138 家，攤位數共有 668 個，區分為第一展覽館及第二展覽館。

比起台北的盛大內容，高雄會展在感覺上精簡了不少，不過在高雄市資訊教育館中，則有一些較為獨特的展示內容，因為有不少學生在此參與，所以使整個展示顯得輕鬆活潑不少。

整體而言，此次的展覽仍算是以賣場為主的活動，比起台北的展覽失色不少。另外在參觀路線的安排上也不甚妥當，經常令參觀民衆無以適從。希望主辦單位能夠注意場地的規劃，讓下一次展覽能夠更為成功。







## 更正啓示

本刊 82 期所登載之文章，由於編輯疏失，將遊戲獵人中之 95 夢幻足球與 NHL 96 的群英會審相互錯置。另外， Super New Files 所介紹之印地大賽車 2 之國外發行公司應更正為PAPYRUS，國內代理公司應更正為第三波。

特此更正，以正視聽！感謝松崗及第三波公司來電指正，並向讀者及相關公司致上深深的歉意！

# 歌騰新品

## Gravis Multiport

外型新潮，有點像美國的隱形轟炸機，這個 Grip 搖桿連接埠可接 4 枝符合 Grip 規格的搖桿，以及 2 枝現行的飛行或掌上型傳統搖桿，高速的數位介面能使電腦增加比傳統低速搖桿多 12% ～ 15%的效率，支援 Windows95 Plug&Play 功能，並且相容於以往所有的電腦遊戲，讓搖桿能在遊戲中得到完全的表現。

（註： Grip 搖桿和傳統搖桿不能同時並用。）

## Gravis Grip-Pads

外型頗似SEGA的遊戲搖桿，造型搶眼，符合人體工學設計，一共有 8 顆按鍵，此外，可程式化的按鍵控制能方便玩家設定任何格鬥、駕駛、運動的遊戲，喜歡以掌上型搖桿控制遊戲的朋友千萬不可錯過，當然， Grip-Pads 一樣支援 Windows95 Plug&Play 隨插即用的功能。

【記者：DRAGON】







# 製作小組專訪

經過了各種管道及打點，記者好不容易才連絡上爆笑水滸傳的製作小組；經過秘密協商之後，該組終於同意在某一秘密時間及地點接受記者的訪問。以下便是訪問的整個經過：

記者（以下簡稱記）：請問你們共有多少人參與爆笑水滸傳的製作？

曾一正（以下簡稱曾）：本遊戲的企劃由我擔綱，而程式爲呂建德，美工則有侯松得及黃偉仁。如果在加上支援的許銘峰及已從軍報國的前炎龍美工王樑華的話，可說是 4 至 6 人吧！

記：可否說明爆笑水滸傳的遊戲類型？

曾：這個遊戲算是爆笑三國志的續作，基本上爲爆笑三國志加上大富翁的型態，其中戰鬥及點子爲延續爆笑三國志，而介面則較類似大富翁。

記：是否可談談當初是如何爆笑水滸傳的製作概況？

曾：我在去年初就打算製作個遊戲，在 4 月間便開始籌備。原先曾提出三個案子，後來經過與製作群協商之後，才生出以大富翁爲類似型態的構想。我們在去年 7 月正式開始製作，原本公司內部估計需時一年，但至今我們預估可在三月時段推出。在這段期間，各人都熱心地提供點子，使我在企劃方面得以更爲豐富。

記：據我所知，程式這方面好像是第一次正式製作遊戲？

呂建德（以下簡稱呂）：沒錯，這是我踏入業界以來的第一個作品。由於是新手，因此我是以學習的心態來製作這遊戲。不過我在畢業專題時，便曾做過一個策略型的遊戲，所以對遊戲的架構上多少瞭解一點，因此在製作這個遊戲時還算順利。

記：這兩位美術人員也是第一次製作遊戲囉？你們是如何分配所負責的工作呢？

黃偉仁（以下簡稱黃）：我負責遊戲中的地圖圖形、事件圖及動畫部份。在繪製方式上，我盡量將所畫的圖，以簡明易懂的方式來表現。

侯松得（以下簡稱侯）：我則負責人物的造型、事件圖、戰鬥及遊戲介面。

記：提到動畫的部份，是否可再說明一些？

侯：遊戲中有四段動畫，是在劇情模式過關時才顯現，其中最長有三分鐘，畫風以輕鬆幽默類，似卡通的方式來表現。原本我們打算製作光碟版，所以在動畫上下了不少工夫，不過現在也計畫推出磁片版，只是就兩個版本而言，光碟版自然有更多之語音及音樂了。

曾：提到音樂，我們一共製作了 20 多首風格相當突出的，音樂與一般市面的表現方式截然不同，相信玩家到時會大吃一驚。

記：在即將推出這個遊戲之前，你們是否對下一個遊戲有什麼計畫？

企：對了！爆笑水滸傳的英文名稱 Rhapsody of the Bandits，譯爲強盜幻想曲；因爲我覺得將水滸傳內英雄好漢的事蹟，以輕鬆幽默的方式表現出來的話，在名字上也應該取得更爲輕鬆一些，以符合遊戲的風味。

記：多謝各位抽空參與採訪，現在時候不早了，我想採訪也該告一段落了。多謝你們！




看著水滸傳的 LOGO，讀者們是否可以想像到爆笑水滸傳的內容了呢？這個由業界新銳所合作的遊戲，看來後勢不容小覷哦！請各位拭目以待吧！

軟世新聞
Soft World News

【駐美記者莊振宇　特別報導】

# 遊戲演員　銀河飛將Ⅳ　特別訪問

銀河飛將Ⅳ雖未聞其人，但已先聞其聲，由於其三代的成功，讓四代在還沒有正式上市之前，就已經受到各方面的關切。其不僅是電腦界的不朽話題，更是好萊塢電影界的熱門話題，究竟銀河飛將Ⅳ有何乾坤，請聽聽遊戲演員的現身說法。（以下發言截至 Origin 公關部所提供的雜誌社專用遊戲介紹光碟，其內容之刊載已徵得 Origin 公關部的口頭同意。）

## ● Mark Hamill



### 與銀河飛將Ⅳ的不同處

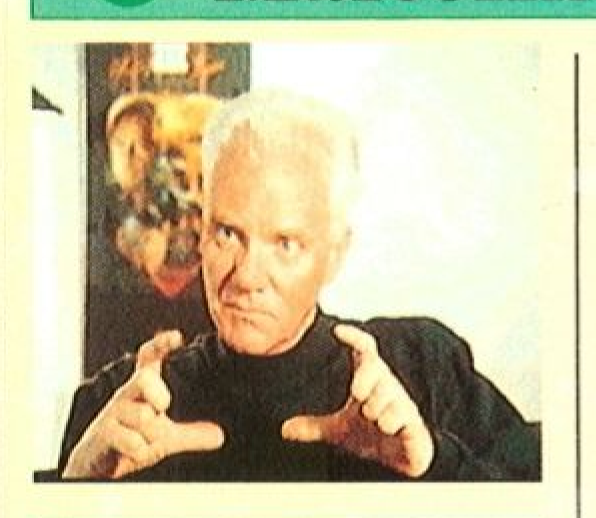
我很高興告訴你銀河飛將Ⅳ不是只將前作重新包裝然後再推出的事實，眞的。因爲這全然是一個嶄新的挑戰，嶄新的內容…我認爲他們決定不是要再製造同一個太空射擊遊戲是正確的…我們在銀河飛將Ⅲ中就已經如此作過了…就因如此，四代將是一個獨樹一格的遊戲。我認爲續集的眞正意義是去開發新的境界，而不是只是換湯不換藥。

### 在互動式電影中飾演

電影給了觀衆們很大的影響力…至少演員們是這麼認爲的…我不知道如何說明……銀河飛將好像是比前述的更高了一個境界，觀衆可以用眼睛去享受，並且控制劇中人物，眞正的去思考如何決定劇中人物的反應。我個人認爲這是一個非常有趣的技術…我曾和很多朋友談過話，他們跟我說：我玩過三代，我眞的很喜歡它，我的孩子也很愛該遊戲，這讓我感到我和他們是一體的…以一個演員的角度而言…因爲我感到他們是我的“一部份”



## ● Malcolm McDowell



### 銀河飛將Ⅳ與電影

有關銀河飛將Ⅳ，我個人認爲…它已可算是電影了…一個大製作…決不單純的只是遊戲而已，而是超越了遊戲的境界…雖然它將在小小的電腦螢幕上播出…但它是以 38mm 膠卷所拍攝，並以專業的電影效果處理…除了需要在不同的場景拍攝不同的可能性外…因此，整個遊戲就像是一個大電影一樣…我感到這個遊戲又作了大幅改進…打從我們製作三代起。

### 角色人格的轉變

在上一代中，我的角色算是一個好人，在四代中，我所扮演角色的性格似乎有點變成壞人……我成爲了一個被邪惡誤導、引誘的角色…我覺得這非常有趣…其中有很多的樂趣去驅使我來扮演這個角色。而且，基本上是由原班人馬製作及飾演，讓我感到回來飾演這個角色是很棒的事…又好像是一群老人參加其小學同學會一樣…讓我們回憶製作三代時的點點滴滴。

## ● Tom Wilson



### 電影與電腦

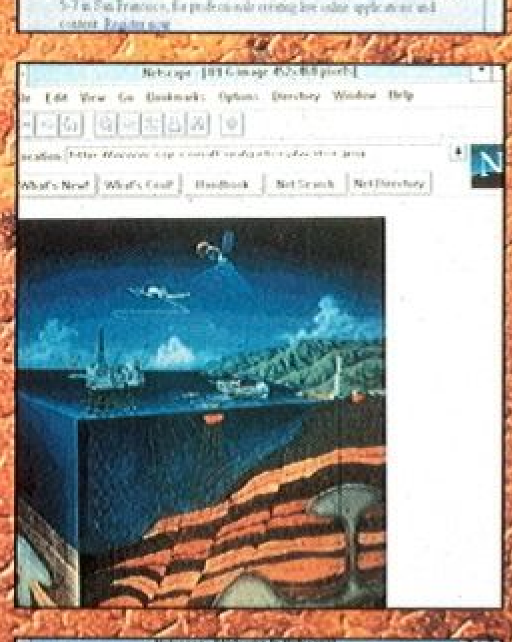
不論是製作群或是演員們都很用心的製作這個遊戲……因爲…因爲無論對那一方而言，都是合適及有趣的工作。這項新技術（指互動式電影）是一個在娛樂界舉足輕重的一部份…因爲電腦似乎在這幾年內迅速崛起，無論在遊戲或是電影界，都已變成了一個不可或缺的因素，電腦已成爲一個兼具娛樂性及實用性的工具。

以上訪問的影像片段，可以在軟體世界全球資訊網中取得，有興趣的玩家不妨上站下載。

# 專·題·企·劃







## 願網路與你同在

繼『文盲』、『電腦文盲』之名詞後，又多了『網路文盲』!?

在這次 84 年資訊月的展覽中，各位讀者是否發現了一個現象：Internet 一躍成爲衆人矚目的焦點！是的！這次資訊月展以 SeedNet 及 HiNet 爲主的網路話題，不僅引起了大衆的注意，更爲今年定下了一個新的名詞－『網路年』。爲了迎接網路年的來臨，本刊特地邀請了幾位對網路應用與使用方面頗有心得的特約作家，撰寫了幾篇與網路相關的文章，除了讓各位讀者可以在短短時間內便能自己上網之外，也能瞭解目前國內網路的概況，以及網路應用在遊戲上的情形。你想多瞭解網路嗎？那可別錯過這篇專題企劃哦！

企劃編輯：李永治



專題企劃

作者／Frank




InterNET（網際網路），是一套規範各網路系統連結之系統，大約從1980 年後開始快速地發展。由於最早期網路是在 UNIX ， VAX 等大型電腦系統上實作的，所以一直都是在大型機構中才見得到；而目前， InterNet 已是一個連接超過 150000 個電腦系統的大型網路系統，其上連接了 TANET 、 FidoNet 、 BitNET 等等的子網路，只要透過 TCP/IP 協定，就可以享受到和各網路連接的便利性。自從 TANET 和 InterNET 正式連上線後， InterNET 早已成爲學園內的熱門工具；到了最近，由於電信局等機構的國內民間網路的發展（如 SeedNet 等），更使得 InterNet 成爲電腦界的顯貴。而 InterNet最有價值的地方，就在於它是一套開放的網路系統，而且有學術單位、政府單位及商業公司支持的背景，所以使得 InterNET 上的資訊流通極快，並且擁有各種便捷的資訊服務。今年資訊展的主題，也有許多是討論 InterNet和我們的生活的關係。究竟 InterNET 目前和我們的生活結合在一起了嗎？結合的程度有多少呢？本文將就這個專題進行討論。並且將帶領大家進入一個多采多姿的 InterNet世界！

截至目前爲止， InterNet 所帶來的衝擊，似乎仍然侷限在上線的大學生們，或者是資訊相關行業的從業人員。不過在政府的推廣下，目前也漸漸地向民間邁進了。 InterNET 上可以得到的服務包羅萬象，從最新的即時新聞，國家大事，到某一家餐廳今日的菜單，都可以在 InterNET 上找到。不過一般的民衆一方面對電腦不了解，另一方面對 InterNET 更是生疏，因此這些有用的資訊對於大衆們等於是 "隱形 " 的，實在非常可惜！在台灣，網路使用率的偏低，除了推廣的時間較短外，電話費的高居不下也是一主因。民衆們最主要的上途徑是利用 Modem 接上電話線接上網路主幹上的撥接器，因此電話費用也多多少少地讓許多民衆裹足不前。當然，對上網路這件事在一般民衆心裡面，似乎仍然是偉大的科學家、研究員們做的事，對於如何上線有一個完整概念的人，除了這個時代的新新人類之外，每一個在非資訊時代成長的人，都不了解網路到底是什麼東西，要如何上手。從網路上 news 和 bbs 的討論信件中，不難發現大專生占了絕大多數，接下是資訊相關科系的畢業生，在進入社會後也仍然利用網路這個工具；中年以上的人和國中小學生則占不了多少比例。好了，說了這麼多，筆者只是想表達一件事：網路這個東西是屬於大衆的！技術層面的問題就丟給工程師去解決吧！

在一開始接下這個專題企畫時，筆者和軟世的老編們曾不斷地討論要帶給大家什麼樣的主題比較好？軟世的忠實讀者們一定對於網路逍遙遊這個專欄記憶猶新，而這個專題又正好都在網路逍遙遊的範圍內，所以筆者來想去，只好針對筆者以往在專欄中表現不佳的部分，做個全新的報導。讀者們最需要的是什麼呢？我想該是如何連上 InterNET 的方式吧！對於這個問題，筆者也十分的頭大，因爲在 TANET 之外，有許多不同的方式可以連上 InterNET，像 SeedNET 和 HINET 都有自己的上線方式，不過這些網路的使用者們，都有來自於該網路的工程師們的技術支援。（有收費當然有差嘛！），因此筆者大略地提一下一般使用者在沒有支援的時候，要如何上 InterNET。對於已經參透其中玄機的讀者們，筆者也爲各位準備了一套有關 WWW 的最新報告，希望各位可以試試這個新興媒體的威力。

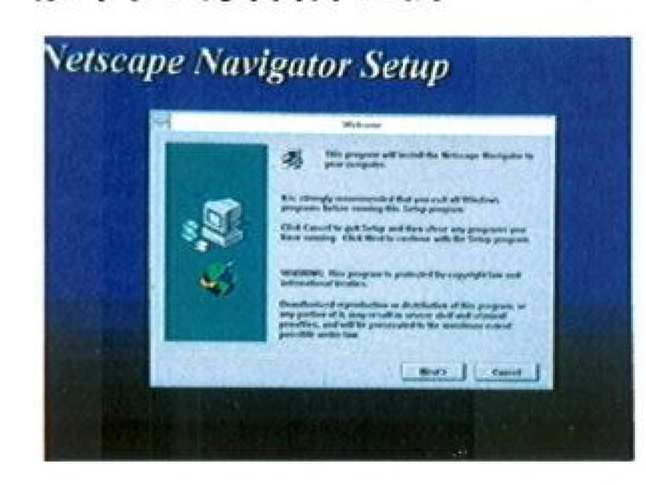
有關於如何上線這件事，在擁有 LAN 的學校中一點都不困難。學校裡的 File Server 上放了一堆上線用的工具，同學或學長們中又不乏高手，因此最多只要一客宵夜，就可以讓一個網路新手順利連上網路了；但是相同的情況一到了家裡，就全然不同了。因此筆者想利用這個版面，告訴讀者幾個連上 TANET 的方法。爲何要選 TANET 呢？答案是：你有聽過什麼網路是不用付使用費，就讓你上線的？唯

有 TANet 由於是以教育爲主要功能，因此在收費方面，教育部一直是獨撐大局。話又說回來，TANET 目前的撥接器並不多，在高雄台北二大都會加起來也不過四百多線，實不夠網友們使用，（全部TANet目前的終端機服務線路也不過1100門），因此希望網友們如果用得滿意，可以去申請網路來接上 InterNET ，不要再和 TANET 的使用者搶線了。言歸正傳，目前要上 InterNET ，在各個作業系統下都有不同的方法，在 Win95 和 OS/2 及 Linux 等有網路功能的作業系統下，要利用電話上 InterNET，只要熟悉系統的人都可以輕易地辦到；而在 DOS 和 Windows 下，則要多動些手腳，偏偏大多數使用者都是使用 DOS+Windows 的，因此利用這個環境來上也是個重要的話題。在 DOS 下，筆者已在專欄中提過了 SLIP 和 PPP 和 Telix 直接上線的做法。現在再加上一層：如果要進 Windows 怎麼辦？就大家知道的，目前在 Windows 下最好用而且免費的上線軟體就是 WinTrumpet ！這個 WinTrumpet 可以使用網路卡來上線外，也直接支援了 Modem 上線的使用者（內建 SLIP ），希望各位可以好好利用 FTPSite 。

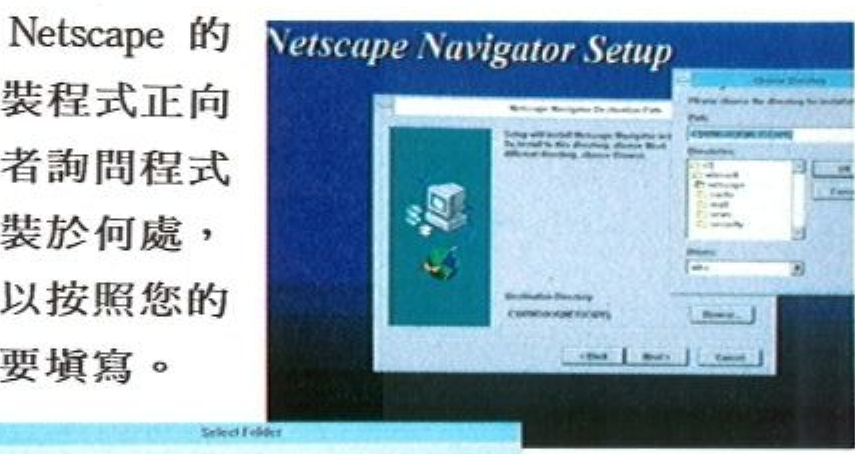


現在我們來看看圖一顯示的是 WinTrumpet的定畫面， IP address欄所該塡的，也就是您主機的 IP Adress ，而 Netmask 則視您的機器所在網路而定。圖中筆者使用淡大的網路，因此 NetMask 爲 255.255.255.0 。接下來指定 Gateway ，也是因各網路不同而異的。 Name Server 的部份也須應不同撥接站的要求去設定。而 Domain Suffix 則是指出您的電腦這個 IP位於那一個 Domain 中。 Packet Vector 則是指定 Win Packet 的中斷向量。使用 Wintrumpet內建 Slip 的使用者，請把 Internal SLIP 選項勾上。下次再進入後，就可利用 Login.cdm 連上 SLIP server 了！

當然，您也可以用筆者在 InterNET 簡介 II 中所提的方式，先用 DOS 下的 SLIP 連上線，模擬成網路卡後再跑 winpack.com ，讓 Packet driver 可以在 Windows 下順利執行後，再進入 WinTrumpt。當然，以上 WinTrumpet 所有的設定，都是和您使用那一個單位的 SLIP server 有關的，如果您不清楚要怎麼設定，可以打電話請教該單位的計算中心，或者是上網路（用 telix 連上 terminalserver ）去該單位的資料庫查詢。




一旦 Wintrumpet 設定完成後，先關掉它，再次進入即可使用。接下來您就可以使用各 Winsock 的軟體了。筆者接下來想要再介紹一下有關 Netscape 這個軟體和 WWW 的關係：Netscape 可以在 FTP Site 上捉到，（檔名是 n16e20b5.exe ）是一套 shareware ，意即在您未註册前，您可以使用一段時間（ 20 天），過期 Apparence 後要再使用下去，除非您去註册或重裝。Netscape 公司一向是 WWW 的先鋒，Netscape 不但有各種不同作業系統、不同機器的版本，而且在 WWW 的支援上，有比別人多出的 Netscape Extention 指令，可以做出更漂亮的特效。在 32 位元版（如 win95,WinNT ）的 NetscapeHot Java （往後筆者將針對 Java做介紹）。諸如動畫， 3D 畫面等等特效，都是 Netscape 上才有的功能。在安裝上也十分簡單，把檔案捉回來後執行它，就會自動解出所有安裝程式；接下來執行 SETUP.EXE ，就可以按照程式的指示去做了。




Netscape 的安裝程式正向筆者詢問程式安裝於何處，可以按照您的需要塡寫。




接著程式會問您要把 netscape 的圖記放入那一個群組中。




塡寫完後，程式要求您確定更改 Windows的 ini 到此爲止，程式算是安裝完




成了，不過仍有許多設定要做：



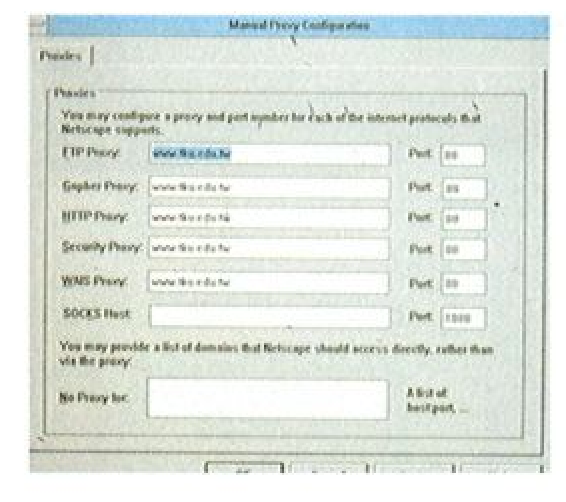
Netscae 在安裝完後，會要求您看一下 Netscape 公司的教學 Homepage …



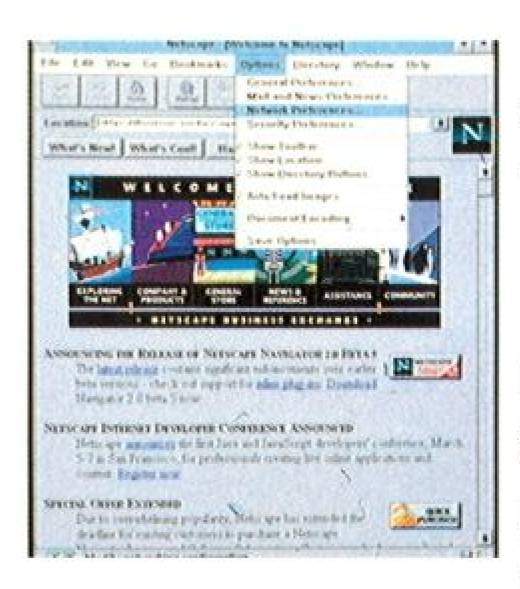
Book Mark 。正如筆者在以往所提及，WWW 的結構像是一本可以翻動的書，可以把所看的 Homgpage都集中到某一個欄位中，以後再由這個 book mark 去找。



Option 中有許多和執行效能和穩定度有關的設定。在 General preference中有：Appearance等，最重要的一項是把 Iamge 邊捉邊看的功能關掉，以免圖形檔太大而導至當機。



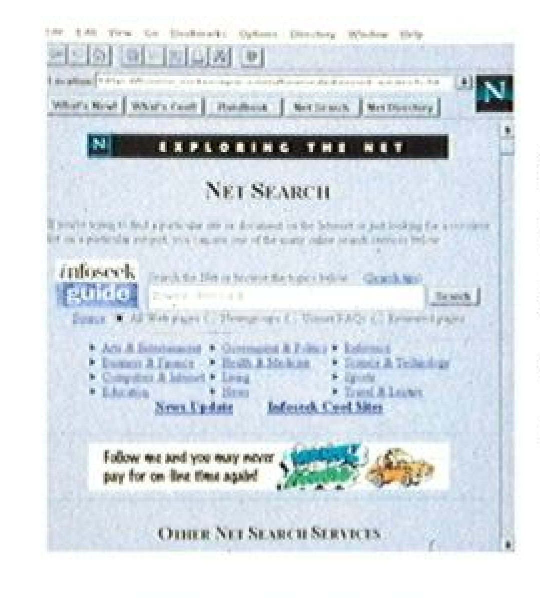
本圖中是很重要的 Proxy Server ！所謂的 Proxy Server，就是類似於 WWW 的 Cache ；當程式要求讀取資料而 Proxy Server 有時，就可以從Server上直接讀取，不用眞的連到目的地去。Proxy Server 也可當 WWW 的Firewall 功能，某些單位不准由 SLIP 上線無法確定身分的使用者對外國連線，這時若是設定了 Proxy Server ，就可以利用 Proxy Server 看到國外的資料了。這項設定藏在 Option 的 Network Preferences中。



Option 中有許多有關系統的選項，包了更改 Proxy Server ，設定 Cache 大小等。下面打勾的幾個項目，分別是設定是否顯示工具列，目前使用者所看的 Homepage 位置等。最後還有將目前所有設定存檔的選項。



在 File 選單中，最主要的功能有啓動另一個新的 Netscape ，開啓遠方的Homepage（ Ctrl+L ），開啓使用者電腦上的 HTML 格式檔案（通常是爲了看看自己的 Homepage 寫得對不對），及列印等功能。

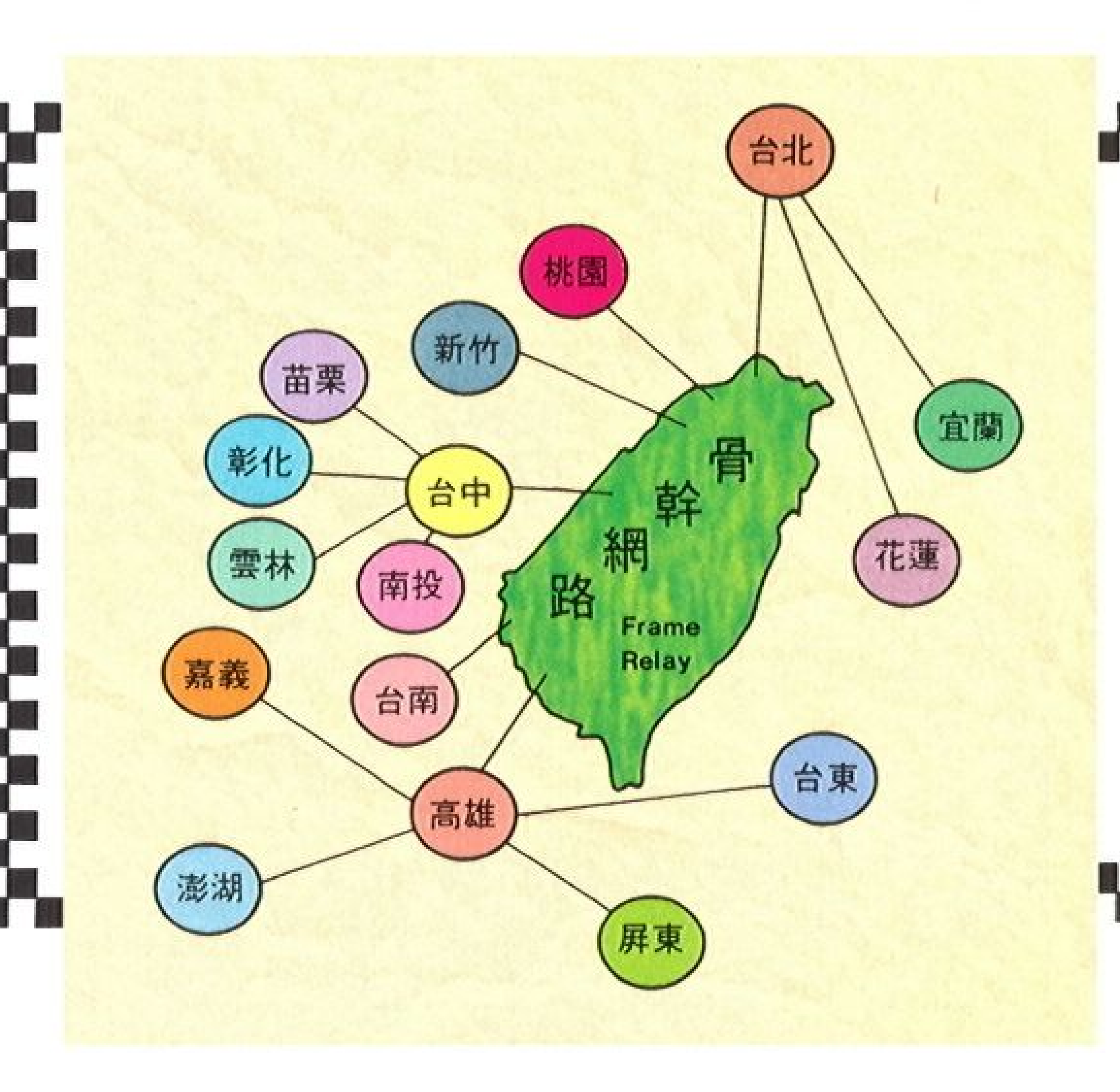


筆者所使用的功能是一個十分重要的功能：Net Search，在許多的 Homepage 中可利用它來找到自己想看的。只要在工具列中的 NET SEARCH 按扭上按下，就會出現這個畫面，目前新的搜尋系統可以在十幾秒內找到相關的結果。



筆者正使用的功能，則是在畫面上您喜歡的圖形或文章上按下滑鼠右鍵，即可將它存檔或者將它的位置拷貝到 Windows 剪貼簿。

以上筆者大略地介紹了 Netscape 這一套功能超強的 WWW Browser 。如果您心動的話，快拿來裝裝吧！至於世界上有那些有趣好玩的 Homepage 呢？希望各位定時觀賞本雜誌，筆者會隨時將最新的資訊送到大家手上的！




# 台灣網路概況

作者／黃俊銘

您曾經想像過，只要您有一台筆記型電腦，配備有適當的硬體設備和軟體的話，在任何有電話線路的地方，您便可隨時查看您的私人信箱，監控家中的保全系統，電器狀況，閱讀全世界的各大報，甚至寄送您的〝語音郵件〞？對於大多數人而言，電腦有許多方面令他們感覺神奇，甚至驚異；但不幸的是，由於牽涉到設計不良的作業系統和使用介面，〝電腦〞也是讓許多人聞之色變、望而生畏的〝怪物〞。

學術網路（ Internet ）在台灣興起的時間並不長，但發展迅速，其潛力無窮也讓工商界積極爭相投入，分食這塊〝大餅〞。 Internet 起源於在 70 年代初期，美國國防部的一項機密計畫，及後於1983年 3 月完成 ARPNET 的建立；由於相當成功，美國國家科學基金會（ National Science Foundation ）於1985年開始建立 NFSNET ，逐漸遍及全世界。

〝 Internet 旋風〞是帶動國內近年來資訊界一大衝擊和繁盛的重要因素。由於其實用性高，使用方便，咸信為未來世界人類跨國際訊息交流的標準，因而大家趨之若騖，競相學習；由於有利可圖，相關的加值商業網路也逐漸如雨後春筍般興起。

為了讓大家對 Internet 目前在台灣的情況有所了解，以下特別介紹目前國內鼎足而立的三大網路：




TANet於民國 79 年 7 月起由各國立大學，以及教育部共同建立的全國性教學研究網路，在民國 80 年時，僅有 640Kbps （每秒傳送 64× 1024bytes ）的數據專線連接美國普林斯頓大學的 JvNCnet ；由於使用者日多，於民國 84年 10 月方才提升至 T1 （ 1.544Mbps ）專線，並將進入點移至 SPRINTLINK 。

由於其使用者毋須付費，加上近年來各媒體大加宣揚，使用人數的增加已經超過了一條 T1 所能負載的資料量，因此在尖峰時段，和外國連接傳輸的速率嚴重延遲，慢到令人無法忍受的地步。然而，只要了解 TANet 的架構，仍可以得到較高的速率。 TANet 網路架構共分三層：

①國家骨幹網路：直接和外國網路連接，並負責連接國內其他和 Seednet 、 Hinet 等網路，速度最快。

②地區性網路：區域網路中心。負責連接國家骨幹網路和下級的校園網路及其他網路，速度次之。

③校園網路：速度最慢。在地區性網路以上，至少都還以 T1 速度傳輸，而目前校園網路由於經費及政策問題，大約一般均使用 9600bps 的速度。

也就是說，當您想連接外國時，如果能直接由教育部連出去，自然能享受最高速率，退而求其次，如果由地區性網路出國，也尚可接受，如果由一些國中或國小連出去，速度延遲將是無可避免的。以下列出 TANet 的特色：

(1)費用　　：免費。

(2)服務對象：以國內學術單位，各大學在學學生為主。一般民眾仍可利用撥接服務使用




TANet。

⑶**服務項目：**FTP、TELNET、WWW、GOPHER、BBS、NEWS、IRC、E-MAIL等。

⑷**保全（Security）：**大部份都做得不是很好，除了一些網路中心有學生管理，補齊一些系統的漏洞外，其他由行政人員管理的機器常會有被破解者（Hacker）入侵，砍光信件和檔案的事情發生。而由於追蹤不易，近日來更成爲新的犯罪淵藪。例如最近BBS發生一連串的事件，包括匿名者發信到美國白宮恐嚇克林頓總統等新聞，均由於TANet並未建立一套嚴密有效的監控管理系統所致。

⑸**便利性：**雖然全省幾乎都有撥接Server提供數十線的電話線路，但目前佔線情況仍極爲嚴重，尖峰時段不易撥入。一般大學生直接在學校以PC透過Unix Server連上TANet即無此問題，民衆也可直接到最近的大學上線。

⑹**通訊協定：**支援Terminal mode、PPP、SLIP。

⑺**速度：**和Hinet相比較慢，和Seednet相比，只慢於台北主機。若要出國，如前面所述，最好避開尖峰時刻。

⑻**使用情況：**目前一般大學生，仍停留於上BBS談天的階段，較進階的使用者利用來發送電子郵件，FTP抓檔，或是閱讀News。在另一方面，TANet卻也是盜版軟體散佈的溫床，以FTP和IRC爲主要來源。一些地下FTP站台前仆後繼，從未中斷。TANet也是破解者的主要來源，近日入侵Seednet及中山大學的Hacker，均出自TANet。



## Seednet

Seednet由資策會建立，乃鑒於Internet日漸普及，而提供一般民衆和企業界享受Internet快速便利的服務。民國77年7月，資策會接受由經濟部委託之資訊軟體發展環境建立（Software Engineering Environment Development）四年計畫，民國79年初確定了學習國際間成長最快，規模最大的網際網路Internet之架構與運作精神。

在筆者的感覺中，Seednet仍像是個正在茁壯長大的小孩子，雖然起步時備受欺凌，但卻仍俱極大潛力。這句話該怎麼說呢？

由於在系統架設之初，未注意到一些常見的問題，Seednet乃是許多破解者的天堂，來去自如如入無人之境，而由於其進行許多極爲耗損系統資源的背景工作，導致系統速度嚴重降低。

另方面，Seednet的線路一直不太穩定，再加上電信單位認爲不可規避電信費用，及網與網之間不可相連，下令和TANet分離，使Seednet遭受前所未有之重大打擊。然而，在相關單位力爭，用戶大力支持，以及相關人士的奔走下，交通部委由電信局數據所建立了Hinet，而〝勉強同意〞讓Seednet透過Hinet重新搭上TANet。

由此事件可知電信單位之老大心態與雙重標準。Seednet〝寄生〞在Hinet下的結果（見圖一），造成和TANet之間的傳輸緩慢不已，出國的速度也受制於Hinet。

Seednet於創立之初，免費提供一般民衆申請帳號使用，於隔年即開始收費。由於Seednet肩負有〝促進產業發展〞之重責大任，因而廣受政府各相關單位如教育部電算中心，TANet管理暨技術委員會，TWNIC委員會、經濟部、國科會、行政院科技顧問委員會等協助，發展背景頗具潛力。Seednet的主要發展目標如下：

①推動網路及資料庫用

②建立整合性資訊網路，提供相關資訊供產業研發單位使用，以提升我國產業界之開發能力與生產力。

③流通科技工作成果，促進企業界研發資訊交流。

④連接Internet，便利企業界使用Internet資源。

⑤研究先進網路及資料庫技術，以提升國內網路及資料庫技術。

對於Seednet的特色，以下分項介紹：

⑴**費用方面：**

①系統設定費用：第一次申請或帳戶停止使用後再次申請時一次繳交。

▲PC撥接（PPP、terminal mode）200元

▲固接用戶：2000元。另有依使用費多寡分別贈送使用時數。

②固定費率式（定率式）：每分鐘費率0.4元（每月最低170元），限信用卡授權轉帳用戶。

③固接用戶網路使用費（每年收取固定費用，不收國際通訊費及使用租金）：請詢問

Seednet 服務處。

④其他費用：主機撥接及固接用戶額外郵件帳號：每帳號每月 200 元。（不提供FTP及TELNET）

(2)提供服務：

①網路連線服務：

▲撥接電話：利用 TELIX 、 Success 及 Windows 等通訊軟體，透過PPP、 SLIP 及 Terminal Mode 等協定，亦可使用 ISDN 上線。

▲固接連線：向電信單位租用固接式電信網路（數據專線， Frame Relay 、 X.25 、 ATM …），以Router 連上 Seednet 。

②網路資訊服務：

▲電子郵遞： E-mail

▲遠程檔案系統傳輸： FTP

▲遠程終端模擬： TECNET

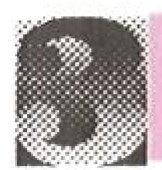
▲電子討論廣場： News

▲Archie 、 Gopher 、Hytelnet 、 WAIS 、 WWW 。

(3)傳輸速度：目前和 Hinet 之間的速度已提升爲 T1 （ 1.536MB/sec ），新竹中心和台北中心間亦爲 T1 ，唯獨高雄主機仍以較差的線路連出。（又是另一個重北輕南的政策導向）因此高雄地區的使用者，在 Seednet 尙未提升速度前，並不建議申請 Seednet 帳號。

(4)作業系統：在以往台北、新竹、高雄（ Seednet 就這三台主機）均使用 SunOs 4.1.3，算是相當地方便，但也是〝引狼入室〞，招惹破解者上門的元兇。近日台北主機加大硬碟，順帶更新作業系統爲 System V （ SunOs 5.4 即 Solaris ），其Kernal相當密實，破解者已難再猖狂；然而其Compiler〝故意〞拿掉，使用者無法自行編譯程式，而直接取自其他 SunOs 4.x 的可執檔來跑不見得能用（其實百分之九十以上都不能用），對一般使用者沒啥影響，但對高階使用者可有些不便及影響了。新竹主機亦於一月中旬更新爲和台北主機相同的系統，於本文撰寫爲止，高雄主機仍爲 SunOs 4.1.3 ，但預計應在不久的將來跟進。值得一提的是， Seednet 全面加裝 UPS 不斷電系統，對使用者的資料多了一層保障。

(5)其他服務：提供用戶訓練課程；提供電話線路諮詢服務，處理用戶問題。設置有障礙用告台，及定期發行各項服務手冊和使用手冊。



## Hinet

和 Seednet 這個體弱力求上進的小孩子相比， Hinet 彷彿就是個出生於富商世家的孩子。 Hinet 由電信局建構完成，挾其原本獨占電信資源的優渥先天條件，在全省共設立 16 個機房，也就是說，相對於 Seednet 少數幾個主機（目前已設立了台中主機），使用 Hinet 在全省幾乎都可以市內電話撥接上線，節省電話費。

Hinet 設立之初即採商業走向，收費高昂，而宣傳倒作得不多。就以 Gopher 和 gopher和 WWW 有較多的服務報導與資訊。 Hinet 自己有一條 T1 線出國，因而沒有 TANet的擁擠現象。以下對 Hinet 作分類式特色介紹：

(1)費用：

①撥接式：申請設定費 200 元，每分鐘 0.4 元（每月最低通信費 170 元）

②固接式：由 14.4K ～ T1 速率各不相同，請逕洽 Hinet 詢問。由於競爭使然， Hinet 不得不調降原本的高費率，以提高民衆申請人數。

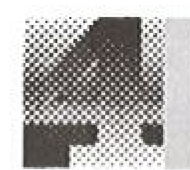
(2)提供服務：和 Seednet 大同小異，不再贅述。

(3)系統保全： Hinet 的 hntp2 主機有專人負責監控，保全工作做得十分好，只要有人試圖侵入或破解會立刻被發現。

(4)傳輸速度：極快，出國的延遲不大。

(5)作業系統： SunOs 4.1.3 ，但該Update或 Patch 的部份一樣都不少，不易入侵。 然而Compiler一樣不能使用。

Hinet 的硬碟空間並不如 Seednet 般大，但其優點是速度快、系統穩定，以及遍佈全省的機房。在未來 ISDN 普及後， Hinet 的連線速度將更爲提高。



## ISP（Internet Serrice Prorider）

ISP 對大家而言仍爲陌生名詞，也有許多人誤解其意而誤用之。就其意義而言，將台灣網路生態一分爲二，也就是除了免費的〝 TANet 〞以外，其他收費加值網路通通歸於 ISP 這個大泛稱中。以下爲目前現有的 ISP 之簡介：




## New Siler Web 新絲路資訊網－淩怡資訊(股)

http://www.linkease.com.tw

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 一般 2400/三個月 | 28800 | | | | 02-7591319 |

另有教育會員折扣 1800/三個月，以及五人以上集體報名 1500/三個月。使用 PPP 連線，目前只在台北有 30 多條線，計劃增加台中、高雄等據點。設有 2GB 的 Proxy 供 WWW、FTP、Gopher 使用。

## Pristine 精粹萬維網－精粹有限公司

http://www.pristine.com.tw/chineseb

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 40 小時內固定 | 28800 | | 2 MB | | 02-3689023 |

專長在跨國公司的本土化諮詢、翻譯、出版等，其網路服務的帳戶依連線方式分別採不同的費率，可免費試用一週：

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Shell 連線 | 700/月 | 1800/季 | 3500/半年 | 6500/年 |
| PPP 連線 | 850/月 | 2250/季 | 4400/半年 | 8400/年 |

六個月以上的訂戶可免付 500 (Shell) 或 600 (PPP) 的建戶費。另外可購買額外的使用時間或空間：每十小時 1450，每 2MB 每月 50。

## SeedNet 種子網路－資策會網路事業群

http://www.seed.net.tw

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 購買時數或定率式 | 14400 | T1 | 3.5 MB | 50/MB/月 | 080-211408 |

定率式比照 HiNet，也可以採購買時數的方式，從 45 小時一千元到 600 小時一萬元不等。可任意採 Shell 或 PPP 連線，台北、新竹、高雄目前有約三百多條撥接電話線，將擴展至中壢與台中。欲以 Gopher、FTP、WWW 提供資料者需另行租用硬碟空間，50/MB/月

## SYSNET－精業國際事業群

http://www.sysnet.net.tw

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 購買時數或定率式 | 28800 | 512 K | | | 02-3561374 |

收費方式比照 SeedNet 與 HiNet。

## TranSend 傳先網路－傳先網路(股)

http://www.transend.com.tw/indexc.html

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 個人 7000/年 | 14400 | | 5 MB | 個人免費 | 02-7069089 |

固定費率，個人或學生帳戶每年七千，公司或 PPP 帳戶每年一萬，另提供八小時免費網路訓練課程。

## U-net —向邦網路科技（股）

http://www.unet.net.tw

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1800/三個月 | 28800 | | 5 MB | | 02-3938899 |

申請費 200，能以 Shell 或 PPP 連線。額外硬碟空間 50/MB/月，基本租用期間六個月。

## WICL 安源網—安源（股）

http://service.wicl.com.tw

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3000/半年 | 28800 | | 5 MB | | 02-7032221 |

以 PPP 連線，額外硬碟空間 50/MB/月。提供免費撥接試用。

## Winmount 穩卯全球資訊網—穩卯電腦多媒體（股）

http://www.winmount.hinet.net

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 固定費率 | 28800 | | | | 02-5533340 |

提供 PPP 連線，會員收費標準如下：

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 一般會員 | 750/月 | 2100/季 | 4000/半年 | 7500/年 |
| 學生會員 | 550/月 | 1550/季 | 3000/半年 | 5500/年 |

## WOWNet —冠輝國際資訊（有）

http://www.wow.net.tw

| 計費方式 | 撥接速度 | 連外線路 | 硬碟空間 | WWW 首頁 | 連絡電話 |
|---|---|---|---|---|---|
| 固定費率 | 28800 | 128K | 5 MB | 個人免費 | 02-9983268 |

WOWNet 提供了 2GB 的 Proxy Cache Server，目前有 32 線撥接電話，計費則採無時間限制的固定費率制，但依不同的連線帳戶選擇而有不同的收費方式：（其中純只能作 SLIP/PPP 撥接上網用的 PPP 帳戶，對於在 TANet 已有帳號但常撥不上線的使用者倒是不錯的另一條上網管道）

| | 每季 | 半年 | 全年 | |
|---|---|---|---|---|
| Shell： | 900 | 1700 | 3200 | （無撥接，需以 telnet 進帳戶） |
| PPP： | 1200 | 2200 | 4300 | （純撥接，無硬碟與 E-mail） |
| Terminal： | 1500 | 2800 | 5400 | （本章所說的 Shell 連線） |
| Shell+PPP： | 1800 | 3400 | 6400 | （完全的 IP+Shell 功能） |

Internet 在目前已是未來必然的大趨勢，將來可能日常生活中的報紙、書籍、新聞都必須連線到 Internet 上閱讀，甚至購物、交易…等商業行為（美國早已行之多年）。因而，選擇一個適當的途徑，多接觸及使用它，相信能讓您作好迎接新時代來臨的準備。希望以上的介紹對您有些幫助！




作者／俞伯翰

# 網路群英大會戰

不曉得各位有沒有玩過大型電玩 SEGA 的 Daytona 或類似的賽車遊戲？當你一個人玩的時候，感覺和跟一群朋友共同在一條跑道上的情形是不是不一樣？一個人玩的所有對手都是電腦，只要玩久了把電腦的模式摸熟了，就等於數學代公式一樣，一點樂趣都沒有；不過當你的對手就是眞正的人類時，那可眞是刺激了！你永遠不曉得你的對手會用什麼技巧，把你給擠出跑道外，或你和好朋友聯手陷害某些討厭的人；或是當你和友人一同置身在某個藏滿許多惡人的貨櫃停放處，他把你沒注意到的歹徒給斃了因而救了你一命！是的，這就是多人遊戲迷人的地方，玩者能夠藉著和具有眞正人類智慧的人，一起在虛擬的世界中合作或競爭，以達到遊戲的目的。除了大型電玩之外，遊樂器也具備類似的功能，可以達到多人同樂的地步。

在 PC 電腦遊戲上當然也能提供多人同樂的遊戲，只不過早期因爲網路較不普遍時，被侷限在兩人同樂的狀況。剛開始時，大家必須共用一個鍵盤（一個用右邊的數字鍵、一個用左邊的英文字母），可是因爲硬體上的限制，常常會有互搶鍵盤訊息的慘況發生，明明我就已經使用昇龍拳卻先被他發出氣功給打死了；後來有搖桿的出現，才使得這種狀況減少。這種遊戲的代表有格鬥類遊戲如「快打旋風Ⅱ（ Street Fighter Ⅱ）」或運動類遊戲，如「燃燒野球系列（ Hard Ball ）」等，後來也有提供在單機上能夠三人以上同樂的 GAME 如「 NBA Live 95」及「FIFA Soccer 96」，他們可以一人控制鍵盤、一個人控制滑鼠、一到兩個人控制搖桿來進行遊戲。可是電腦的螢幕小，加上這些週邊又不能拉太遠，筆者和另外兩個同學們即使用十七吋的螢幕在玩 FIFA Soccer 96，還是擠得跟什麼一樣！

後來有了數據機，遊戲公司就想利用數據機加上電話線，讓分隔不同兩地的電腦能夠一起進行遊戲。這時能夠兩人共玩的遊戲就開始多了起來，而且從動作、運動等少數類型，延伸到策略、模擬飛行、智育方面。比較著名的模擬飛行類，早期如「捍衛雄鷹（ Falcon 3 ）」、賽車類「印地大賽車（ IndyCar Racing ）」，不過呢！仍然沒有被使用到筆者所期望的角色扮演及冒險類遊戲。雖然透過數據機，讓兩地電腦連線解決了兩人擠在同一台電腦前的窘境，不過有因此永遠被給限制在「兩人同樂」的新狀況發生。想賽一場車？行！不過跑道上所有的車輛只有兩輛由人腦控制。想來場刺激空戰？行！不過滿天飛來飛去的 F-16 和米格機只有兩架有眞正飛行員的頭腦，能夠進行高難度的空中纏鬥。而且數據機連線在國外比較行得通，在國內就有點累了，由於國內的電話線品質實在是爛得可以，所以數據機連線在國內，仍是只有少數人在玩。還有另外一種雙人共玩的解決方案，就是把兩台電腦擺近一點。呃！非常近，只能距離三到五公尺，然後用排線把兩台電腦的串列埠給「串」起來就可以玩了！這種方法更少人用了！既然我兩台電腦能擺這麼近，乾脆買兩片網路卡及一條網路線給串起來不就結了，效果還比較好，擴充性也較高！

嘿嘿！所以現在最好的方案，當然就是利用區域網路了！小型區域網路可以從兩台到十幾台電腦或更多，這樣一來便能達成我們所要「多人同樂」的理想！簡單的小型網路只要幾片網路卡和網路線，或再加上一台 HUB 就可達成了。像筆者的學校早就有校園網路，網路都牽到宿舍來，所以和同學早就玩得不亦樂乎；宿舍沒有網路的讀者，或是自己的電腦附近也有其他電腦（所謂附近指幾公尺到約一百公尺之間），就可以把他們串起來玩玩遊戲啦！筆者文後會教讀者如何建立簡單的小型網路。這些多人玩的遊戲大多遵守「 IPX 」通訊協定，記下來很重要喔！但是想跟更遠的玩家進行連線的話，是不是就沒辦法呢？別擔心，只要你能上 Internet ，就能透過 TCP/IP 的通訊協定，和其他縣市甚至其他國家的人連線對打喔！

那我們來介紹一下一些著名且支援 IPX 網路通訊協定的遊戲吧！

## 毀滅戰士一代、二代 DOOM I & II

這可說是讓 IPX 協定開始被衆人所注意到的遊戲之一。除了它本身遊戲提供的各種聲光效果，以及「各式」殺戮的快感之外，支援 IPX 也就是能讓多人連線共玩，也是使它高居排行榜榜首不下的原因。因爲大家開始可以同時和另外三位伙伴一起，在這個充滿怪獸及惡人的邪惡世界中奮戰，彼此之間除了可以看到對方之外，還可以互通訊息呼朋引伴以圍剿敵人。除了合作之外，也提供上線玩者互相對抗的功能；這時好朋友忽然成爲你的敵人，千萬別心軟，因爲不是你死就是他亡！毀滅戰士由於支援一般的區域網路，使得架有區域網路的公司員工趨之若鶩，利用上班時間進行對戰，使得公司主管必須明文規定「禁止上班時間玩 DOOM 」，如微軟公司就是一例。同時設計毀滅戰士的 id Software 也因此聲名大噪，身價高漲，而且紛紛造成各家公司學習 DOOM ，推出許多和毀滅戰士類似的「親戚」出來，較成功的有 LucasArts 的 DarkForce 。對了！毀滅戰士支援最多四人同樂。

## 魔獸爭霸一代、二代 Warcraft I & II

Bizzard 所推出的產品，一個類似 Westwood 的沙丘魔堡即時戰略遊戲，被人稱爲「沙丘魔堡的魔法版」。分爲人類與獸人兩個陣營，以開採各式礦產，生產各種士兵武器以壯大自己的勢力，進而消滅對手爲主要目的。筆者大一時同學們開始流行玩連線對戰，就是從魔獸爭霸開始。可惜該遊戲只能支援兩人對戰，而且只有對抗的模式，沒有提供合作的模式。最近推出了魔獸爭霸二代，除了以高解析度的精緻畫面，和增加海、空軍及增加各式功能以吸引玩家之外，還提供多人連線的模式。魔獸爭霸二代同時還提供地圖編輯器，所以我們可以在自己所編輯的地圖中慘K別人喔！還有魔獸爭霸二代也可以幾個國家聯盟一同對抗其它的聯盟，筆者前兩天才玩過清華聯盟對抗交大聯盟的戰役呢！

## 天旋地轉 ········· Descent I & II

天旋地轉算是一個從 DOOM 得到靈感的遊戲，這一次我們不是藍波，而是乘坐一台小型戰機去掃蕩敵人。如其中文譯名，果眞是「天旋地轉」！在平面作 2D 的移動？太落伍了！現在流行 3D 立體空間的活動！我們駕駛著小型戰機，在狹窄的通道中搞不清楚東西南北、上下左右，還要和敵人周旋，一場下來包你「天旋地轉」。「天旋地轉」支援最多至八人上線，只要遊戲中不滿八人，隨時都可以加入戰局；不過若是在聯盟的模式就無法中場加入了。當時從寢室走廊一路走過去，到處都傳來各式的爆炸聲，每個晚上來一場大會戰在當時是免不了的！最近聽到二代即將推出，使得大夥又沸騰起來。網路上已經有 Shareware 版提供抓取唷！

## 終極動員令 Command & Conquer

可以說是沙丘魔堡的接班人， Westwood 再一次的巨作。人類分成兩個陣營－正義的 GDI 及邪惡的 NOD 。爲了搶奪珍貴的能源礦，而展開一場世界大戰，玩家必須運用各式的高科技武器去消滅敵人。終極動員令未推出之前，早就受到戰略狂的注意，國內一推出進口原版立刻搶購一空，到處缺貨可見其魅力。透過網路多人連線，更可以證明誰才是眞正最優秀的指揮官，網路上有許多高手等著你去挑戰喔！

## 驚爆實感賽車 ············ Screamer

Virgin 的賽車遊戲，和 The Need for Speed 不同畫面風格的高解析度賽車遊戲。The Need for Speed 提供的是較符合眞實的畫面，而 Scream 則是較類似大型電玩畫面的貼圖，畫面相當鮮艷。不過呢， The Need for Speed 並沒提供 IPX 的連線能力，而 Screamer有提供，而且最多支援四人共賽；眞實度雖不高，娛樂效果卻很夠，這樣外面受歡迎的連線賽車遊戲，也可以搬到家裡來玩了！

除了以上之外，當然還其他提供 IPX 協定的遊戲，而且將來還會越來越多。不過一直沒有看到冒險遊戲能夠有網路的能力，令筆者好傷心；比如說， LucasArts 的 The Dig 就可以改成網路版嘛！由三個人操作遊戲中三個角色，各自去收集消息、各自去面對不同的人事物，最後再一起結合三人之力解決謎團，不是很完美嗎？希望不久後能有提供連線能力的冒險或 RPG 出現。




對了！筆者前文有提到，現在也可以透過 internet 和許多遠方的朋友進行遊戲。那要怎麼作呢？首先要告訴各位一套軟體叫「 KALI 」，它可以讓原本支援區域網路 IPX通訊協定的遊戲，也能經由 Internet 的 TCP/IP 來進行多人對戰。光有 KALI 還不夠，首先你要能連上 Internet 才行，有個能連上 Internet 的帳號，關於帳號的申請，一般在家中的讀者可以申請 Hi-Net 、或民間的 ISP(Internet Service Provider)。 Hi-Net 目前只有 14400bps 的連線速度，而一般 ISP 多半有提供到 28800bps 的速度，而且提供更優惠的價錢。再來你要有一台數據機（廢話，不然怎麼連線），越快越好，即使對方只提供 14400bps 的速度，筆者也建議使用 28800bps 的數據機，反正四五千塊一台，將來遲早用到 28800bps ，而且對於電話線的雜訊「抵抗力」也較好。準備好這些東西，就可以準備上線和其他人廝殺了。

不過呢！正式開始作戰之前，還是先得做一番準備動作的。首先我們要先知道所謂的 SLIP 、PPP 的通訊協定。因爲 KALI 就是透過這些協定建立連線，才能和其他人同樂。

## SLIP 協定

使用 Serial Line Internet Protocol ，將終端伺服機模擬成 SLIP 伺服機。即將電話線模擬成 Ethernet 的線，只要 PC 端也執行 SLIP 的 Package Driver ，就成爲 Ethernet 上的一個 Node ；可以執行 Telnet 、 ftp …等網路聯接軟體。而簡單來說，就是把你的數據機模擬成網路卡啦！

## PPP 模式

使用 Point to Point Protocol，將終端伺服機將模擬成PPP 伺服機。即將電話線模擬成 Ethernet 的線，只要 PC 端也執行 PPP 的 Package Driver ，就成爲 Ethernet 上的一個 Node ；可以執行 Telnet 、 ft4p …等網路聯接軟體。而簡單來說，就是把你的數據機模擬成網路卡啦！

不過你先要有一個通訊程式如 Telix 、 Commo 等，先撥接上你所屬的 ISP 如SEED-NET等，然後選擇 PPP 或 SLIP 協定。

## SLIP ( Serial Line Internet Protocol ) 的用法

撥上 ISP 的主機之後，選擇 SLIP 協定。當你選擇 SLIP 之後，你所連線的主機會給你一個位址 xxx.xxx.xxx.xxx ，如 140.114.223.35 請「務必」把這個位址記下來。接著你使用通訊軟體的暫時回到 DOS Shell 的功能，在 Commo 是 ALT+S 、 Telix 是 ALT+J 。然後掛上 SLIP packet driver ，將電話線模擬成 ETHERNET 線。

### [SLIP packet driver 執行格式 ]

slipper [com<1-4>] [vec=<vtr>] [baud=<spd>] [ether]

| | |
|---|---|
| slipper.exe | ：SLIP 之驅動程式 |
| com<1-4> | ：MODEM 接在 PC 的 COM port 數 |
| vec=<vtr> | ：軟體中斷向量值，內定爲 0 × 60 |
| baud=<spd> | ：您數據機的速度 |
| ether | ：模擬成 ETHERNET 模式 |

### [ EXAMPLE ]

C ：\> slipper com2 vec=0 × 62 baud=28800 ether

=> 使用 COM2 port ，軟體中斷向量爲 ××62 ，傳輸速率爲 28800bps ，並模擬成 ETHERNET 模式.

＊若出現如下訊息，即代表執行成功：

〝 COM2 288000 baud, vector=62H port=02F8H irq=03H 〞

＊若出現〝 Vector $62 is not free 〞 即表示 0×62 已經被使用，請改用其他中斷向量，如 0x66 ，然後再執行一遍。

## PPP ( Point to Point Protocol ) 的用法

因爲PPP 會要求使用者輸入一些 user-name 或 password 等工作，而輸入 user-name 和 password 的工作，要靠一個PPP 簽入的命令檔（ script file ）才行。所以我們就用一個 PPP 的命令檔來做簽入及撥號的動作。

首先要修改 DIAL.PPP （爲 script file ）檔案內容，以符合你的現況需求。範例如下：

```
// send "atz\r"            ← 數據機起始參數
// recv 1000 "OK\r\n"      ← 經 1000 milliseconds 後顯
                             示出 OK 字串
// send "atdt7456401\r"    ← 送出欲撥接的電話號
                             碼： 7456401
// recv 60000 "login ： "  ← 經 60000 毫秒後主機顯
                             示出 login ：字串
// send "XXXXXXXX\r"       ← 送出你的 ID
// recv 30000 "password ： ← 經 30000 毫秒後主機
                             送出 password ：字串
```

// send "xxxxxxx\r" ← 送出你的密碼
// send "1\r" ← 送出 1 指令給終端伺服機並啓動 PPP 功能
// recv 30000 "enabled" ← 經 30000 milliseconds 後顯示出 enabled 字串

注：以上各個設定完全要依每個人的狀況來設定其值，有些主機也許是出現〝user-name ：〞而不是〝login ：〞。而倒數第二行也可能不是叫你按 1 、 2 等數字，而是直接輸入〝PPP〞字串。

修改完再執行 PPP Packet driver 程式，程式將依 DIAL.PPP 之內容撥接至終端伺服機並啓動 PPP 功能，接著自動以不掛斷電話線方式，跳回 PC 端的 DOS 環境。

## [PPP packet driver 執行格式 ]

PPP /c <1-4> /s <spd> /p <vtr> /d sriptp
PPP.EXE ：PPP 之驅動程式
/c <1-4> ：MODEM 接在 PC 的 COM port 數
/s <spd> ：您數據機的速度
/p <vtr> ：軟體中斷向量值，內定爲 0x60
/d script ：使用 DIAL.PPP 之內容

## [ EXAMPLE ]

C ：> PPP /c 2 /s 28800 /p 0x62 /d dial.ppp

=> 使用 COM2 port，傳輸速率爲 28800BPS，軟體中斷向量爲 0 x62 ，使用 script file 之內容爲 dial.ppp 。

* 若能出現終端伺服機簽入畫面並給予一個 IP Address，如下訊息，即代表執行成功：

〝Packet mode enabled IP address set to 140.114.223.35〞

成功之後再來就是 KALI 的設定了。首先我們要修改 WATTCP.CFG 及 KALI.CFG 這兩個檔把 WATTCP.CFG 裡面的〝my_ip=〞那列後面改成你剛剛所記下來的位址。如〝my_ip=140.114.223.35〞或是改成〝my_ip = bootp〞，讓程式自動去抓 IP ，不過連線的主機要有提供此功能才行。

### ★ WATTCP.CFG 的內容

---

my_ip = bootp
netmask = 255.255.255.0
gateway = 139.175.1.9
nameserver = 139.175.1.10
ppp = 1 （如果你是用 PPP 連線，記得要加上這一行。）

---

### ★ KALL.CFG 的內容

---

nickname= Patlabor
realneame= test
email= u830157@Oz.nthu.edu.tw
@central = 204.96.20.10
@world = 206.197.190.20
@axxis = 205.199.96.2
@castle = 204.97.214.4 此處可用代號來代表位置
@flex = 193.130.144.1
@nexus = 204.213.70.6
@starlink = 206.26.42.5
@ntu = 140.112.18.175

---

## KALI 的執行格式

KALI xxx.xxx.xxx.xxxor KALI 代號（如 KALI @ntu ）

等出現訊息之後，就代表你連線成功了！接下來就是進入遊戲，選擇 IPX 的連線功能了！

還有有關 KALI 的取得位置：

ftp ：//ftp.kali.net/kali/
ftp ：//ftp.axxix.com/pub/kali/
ftp ：//ftp.internexus.net/pub/kali

不過呢，建議各位讀者在國內各大學的 FTP 站抓就可以了，一方面速度較快，另一方面節省國際網路資源。筆者在此並不詳細告訴各位如何用 Kali，抓回來時，請自行閱讀 Kali 的說明文件，或是網路上的BBS站也能找到相關訊息。祝各位好運，也許哪天我們會在網路有一場遭遇站喔！

國內有一個 Kali 的Server 位在台大 IP ：140.112.18.175

國外有

193.130.144.1
204.96.20.10
204.97.214.4
204.213.70.6
205.199.96.2
206.197.190.20

以上這些位置有提供 Kali 的連線服務，記得要連到這些地方才可以喔！



HWAEI
華義國際
HWAEI INTERNATION

POWER DOLLS 2

Detachment of Limited Line Service

戰鬥女神浴火重生，重裝美少女全新再出擊！



在歐姆尼獨立戰爭的延續下，新仇舊恨在一夕之間暴發，女神再度飛舞於戰火中。

華義為你引進98的經典

支支強檔　部部精彩

燃燒你的每一分慾望！

震撼你的每一個細胞！








精緻的螢幕保護程式遊戲中看不到的漂亮畫面，喜愛『特勤機甲隊』就萬勿錯過。








一手導演美少女麻里子的高校生活，一年的光陰，將會發生許多料想不到的事情。






背負著一段坎坷血腥的歷史，獸人門為追求事實的眞相，展開一連串驚險的旅程。








指揮特殊部隊，將和犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織展開一場世紀之保衛戰。

創造歡樂的遊戲王國。

華義國際






遊戲開始時可從三個國家中選擇一位主角。



RPG式的城鎮設計，購物或雇請傭兵任君選擇。



戰鬥時可使用十多種魔法，動畫效果氣勢逼人。



獨具風格的遊戲介面，一切都在你的掌握之中。

## 遊戲特色

- 超強人工智慧，電腦可代替你自行戰鬥。
- 電腦自行戰鬥時可切換至戰鬥畫面，並可由你取得控制權。
- 戰鬥時人物放大數倍，魔法效果魅力逼人。
- 遊戲中的時間單位、人物移動速度、戰鬥速度等可任意調整。
- 遊戲裡可隨時呼叫「翼龍」添購裝備，獨特的方法解你燃眉之急。
- 人物眾多，將領均以圖示置於螢幕下方，各種狀態會立即顯示。
- 創新詳盡的人物資料查閱，設計成「聖經」一般，更可以讓你記錄所需資料。
- 地圖有三種顯示模式，各國在地圖上是以不同的顏色區分，查閱方便。



北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX:(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686



# 重拾三國時代的豪氣，邁進宇宙的新戰場！



**卡魯雷翁**
元首 葛萊姆=基奧索德・迪・卡魯雷翁



**利葛馬爾**
元首 特克薩=吉姆飛・迪・利葛馬爾



**比諾肯利**
元首 肯蕾茜=芙莉娣・奧希・艾爾



**耶利斯・艾・卡魯**
元首 休牟斯・教皇耶利斯



**比諾瓦肯**
元首 達布羅伊=卡斯特・奧蒂・瓦伊爾



**朵米拉**
元首 阿休達雷・萊葛芙

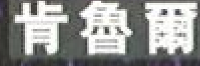


**傑斯梅亞**
元首 羅哈=卡爾那・魯・飛依



**肯魯爾**
元首 貝特葛・拉・羅安





- 把「三國誌」搬上太空舞台，故事的內容更是勝過「三國誌」。加上模擬「星際大戰」式的電影配樂，絕對震撼，請小心你的耳膜。
- 多達三十多種的指令可供你選擇，包含軍事、人事、外交等等・・・
- 多位各擅勝場的司令官可供你調度。
- 可開發十六種功能各異的軍艦，從突擊艦到航空母艦，各式各樣的軍艦應有盡有。
- 豐富清楚的情報查閱系統，從本國的各項情報到全星系的所有消息都能查詢。
- 創新設計的戰爭場面，讓你親自操控各艦隊的行進路線，也有十多項的進攻策略可供你挑選。

**鐵鎖迎春　禮讚星群**

鐵鎖的星群送您大大的紅包
讓你有意想不到的新年賀禮
驚喜紅包袋　精美好禮來
買就送哦！

遊戲中有多達十幾種的戰艦供你操控。













# 直接向您的遊戲功力挑戰!!

## 知名漫畫改編之正統冒險RPG遊戲一





二月強力隆重登場！

96年賀歲強片

龐大的故事內容，精彩且充滿刺激的冒險故事，
即將呈現在您的面前，如果您自認功力不俗，
就請您千萬不能錯過這部超強製作的冒險RPG。



為了尋找被妖魔附體的青梅竹馬一朝子
太郎帶著一群奇異可愛的好伙伴『背後精靈』
開始了一場艱辛困苦的長途之旅・・・・・・
他們將如何對付襲擊朝子的惡靈呢？

這是一部空前浩大的奇幻冒險故事，
由日本命名畫家『手塚治虫』精心的描繪下
勾畫出這部美麗的動畫及豐富的人物情節
耗時三年傾力製作，是部不可多得的巨作，
現在，它將呈現在您的眼前・・・









# 卍 PSY幽記

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX:(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
置商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686






Lunatic Down(狂人之旅)第二代又來了！

這次我們叫它《俠客遊》，

《俠客遊》不只是中文版RPG遊戲，

它有比Lunatic Down 更浩大、

更精彩，更耐玩的特性，

不信，您來試看看！

精彩攻略本同步發行
敬請期待！



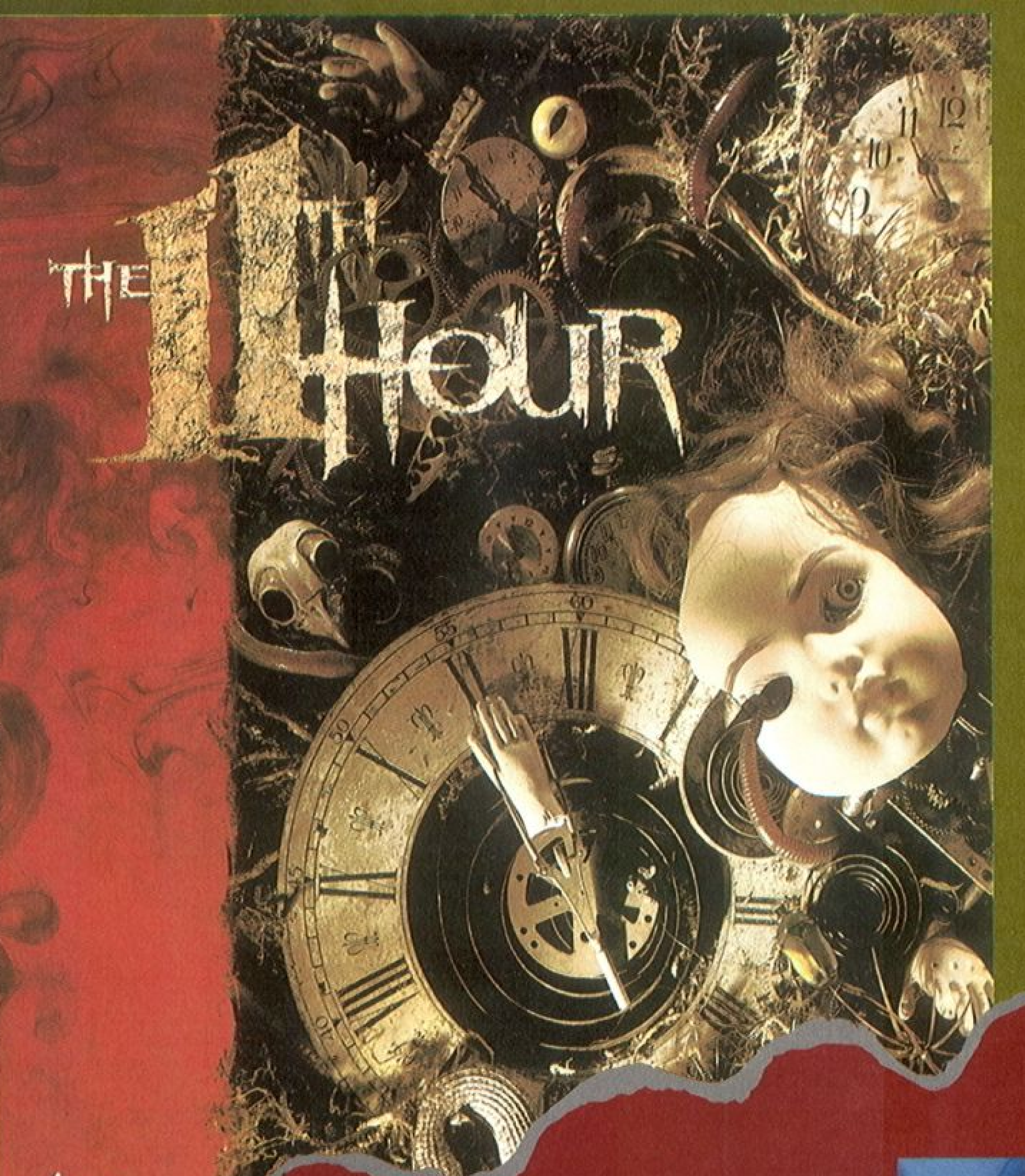




ARTDINK

代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司／台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售




# 第11小時

續第七訪客旋風，再
一支超級冒險大作！

全球同步上市...
全省熱賣中！

產品內附中文手冊兌換券！

# 終極動員令

← WestWood Studios 金牌小組



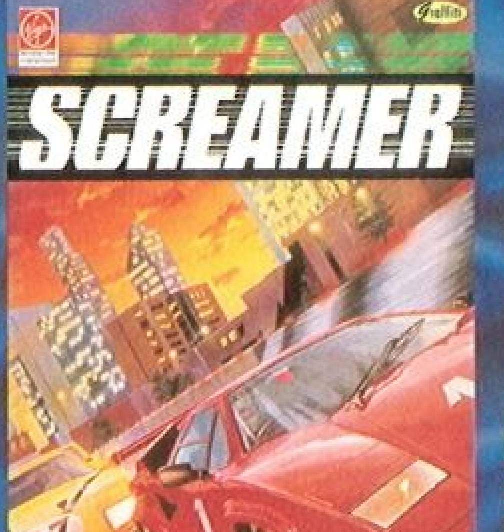

繼「沙丘魔堡」之後
再一鉅作。

→

節奏緊湊，令您愛不釋手的即時戰略遊戲，讓「終極動員令」來幫您完成統一世界的夢想。

# 驚爆實感賽車

把大型電玩帶回家！
享受高速的臨場感！




本遊戲榮獲

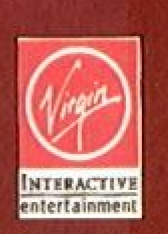
「新遊戲時代雜誌」評鑑為1996年1月份新時代獎。




第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售




認明第三波光碟產品貼紙您才能買到
眞正原廠、物美價廉的Virgin光碟。




Virgin Interactive Entertainment. Inc
第三波爲 Virgin Interactive 在台獨家代理商

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

● 本廣告所提及之產品名及商標各皆隸屬該公司所有

# 賽車遊戲競技活動！

2月8～12日，歡迎蒞臨台北電腦育樂多媒體展第三波攤位。

**為了那意想不到的驚奇，請在家好好練習您的開車技術！**

印地大賽車II

◀光碟版▶

建議售價：900元













第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售




認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠光碟、物美價廉的Virgin產品。




Virgin Interactive Entertainment. Inc
第三波爲 Virgin Interactive 在台獨家代理商


代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

Virgin + 第3波

# ＝新春年假您最好的選擇！

## 3D實感彈子檯

不必再投代幣，您就可在家享受大型彈子檯的樂趣！



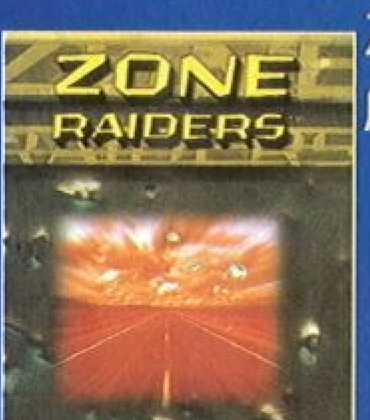
※提供六檯風格特異的彈子檯
※培養您打大型彈子檯的實力

光碟版

建議售價：780元

## 浩劫餘生 光碟版

開著新科技賽車，尋找生存之道的動作遊戲。



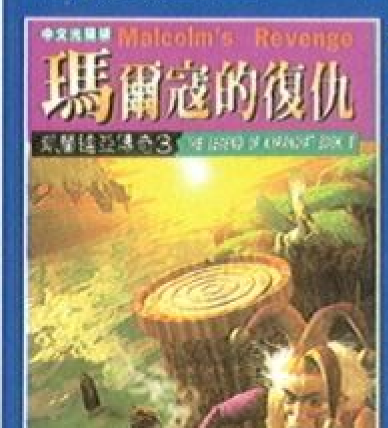

※提供生手及老手不同的遊戲等級。
※多種高科技武器隨遊戲進行而增加。
※可網路連線進行團隊模式。

建議售價：720元

## 凱蘭迪亞傳奇III

光碟版 （瑪爾寇的復仇）中文版

調皮搗蛋、不拘小節的瑪爾寇，這回可遇上大難題了！

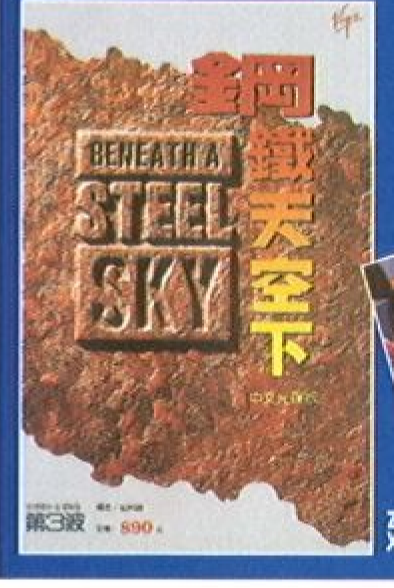



※集集精彩，代代好玩的凱蘭迪亞傳奇系列。
※WestWood Studios金牌小組精彩之作。

建議售價：1100元

## 鋼鐵天空下 中文版

風趣幽默的中文冒險遊戲。






光碟版

建議售價：890元

## 失落的伊甸園

生動活潑全螢幕的3D動畫策略冒險遊戲。






光碟版

建議售價：850元

## 異星特警

五大關，全程 3D STUDIO 動畫表現，緊張刺激，絕無冷場。



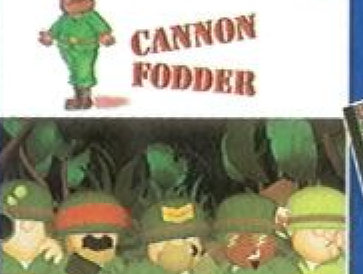



光碟版（二片光碟）

建議售價：850元

## 小兵立大功

一套可以讓戰爭變得非常有趣的遊戲。





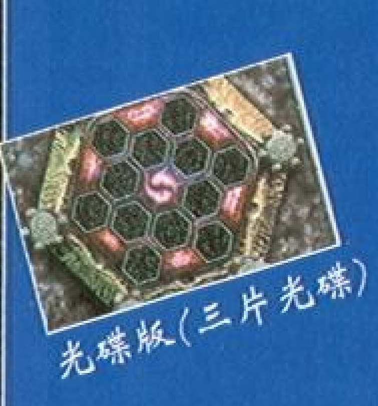

光碟版：680元

磁片版：480元

## 宇宙冒險家

電腦動畫配合真人演出的完美傑作。



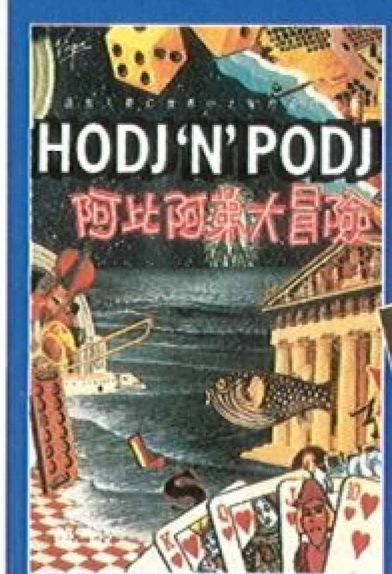



光碟版（三片光碟）

建議售價：980元

## 阿比阿弟大冒險

一個包含了許多遊戲的競賽，構築出一段解救公主的傳奇冒險。






光碟版

建議售價：670元



研展開發
KOEI
一樣的KOEI，一樣的第三波，
不一樣的題材，不一樣的故事，
卻有一樣嚴謹的製作精神，及一樣傲人的精彩演出。
來自北歐的....
(中文版)
魔眼邪神
塞爾特傳說
光碟版
即將推出
Gillies
建議售議：1800元
三國志IV威力加強版(中文版)
建議售議：980元
信長之野望—天翔記(中文版)
建議售價：1350元
三國志英傑傳(中文版)
建議售價：1350元
提督之決斷II(中文版)
建議售價：1350元
第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售
代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS：(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
●本廣告所提及之產品名及商標各皆隸屬該公司所有




遙望星空、波江座，
埃及人天上的尼羅河，
依然蜿蜒在夜空，
曾經是人類的希望，
卻變成未來的戰場。

TARGET

A good story

ready go!

lock
launch

ERIDANUS COMING SOON







# 經典鉅作，玩家有信心

## 銀河飛龍

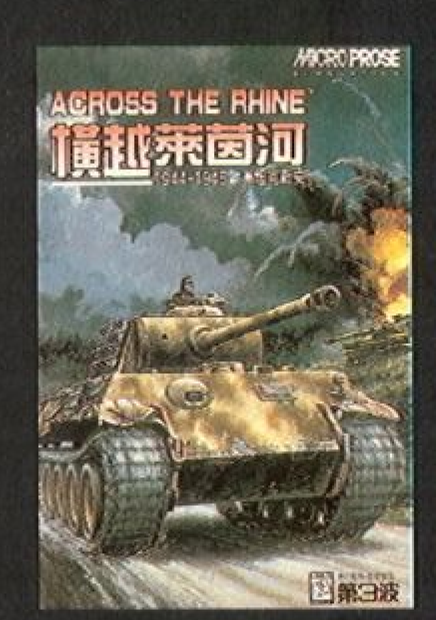



轟動全世界的星艦迷航記續集登上電腦螢幕與您見面。電視影集原班人馬親自配音。

光碟版

建議售價：980元

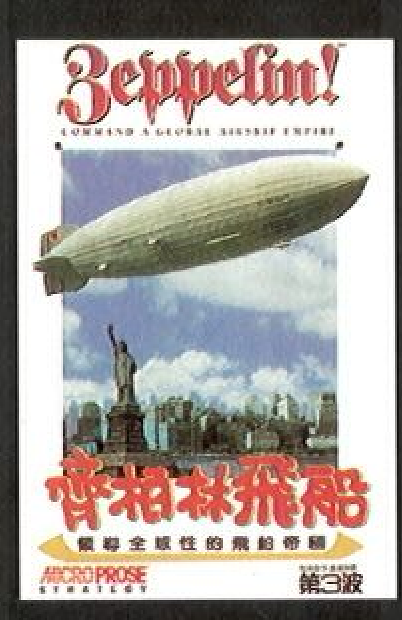
## 橫越萊茵河




1944～1945年歐洲坦克戰史，您就是獨當一面，控制指揮一群鋼鐵巨獸的指揮官。

建議售價：980元

## 齊柏林飛船




帶您走進旅行的黃金時代，開創新成立的空中運輸公司。

光碟版

建議售價：680元

## 謀略王子




就看您如何攫取巨大的財富和權勢，並而統治整個世界。

光碟版

建議售價：780元

## 幽浮 II－深海出擊




「幽浮I」曾帶您深入銀河中的戰場。

「幽浮II」將帶您進入另一個全新的領域。

光碟版：780元

磁片版：620元

## 時鐘大聖

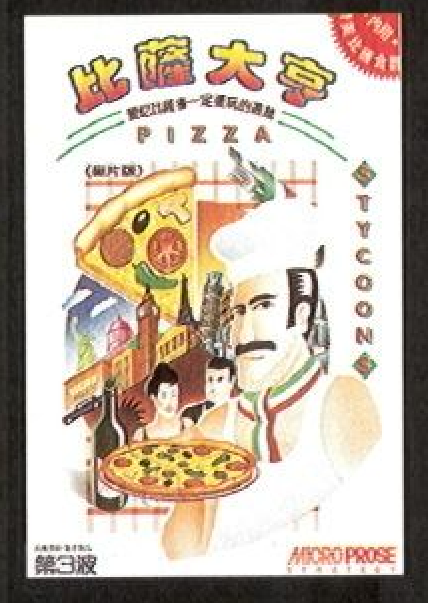



俄羅斯方塊原作者最新出擊，創新的遊戲型態「時鐘大聖」

磁片/Windows版

建議售價：490元

## 比薩大亨

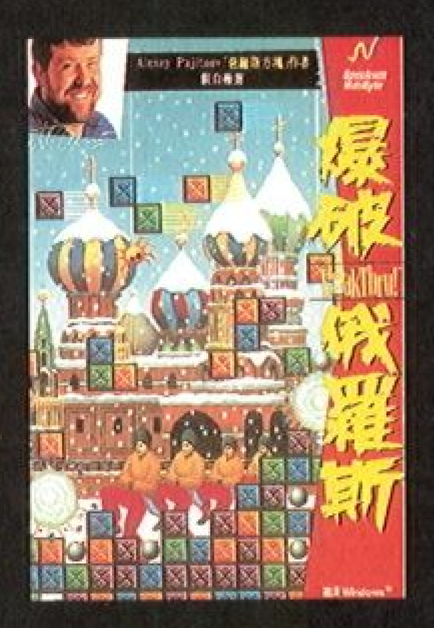



幽默風趣的遊戲，讓您從無到有，創建您自己的比薩王國。

磁片版：580元

光碟版：780元

## 爆破俄羅斯




俄羅斯方塊原作者創新力作，支援Windows，可以一邊工作一邊玩的遊戲。

磁片/Windows版

建議售價：490元

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



代理發行·生產製造
**第3波文化事業股份有限公司**
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS：(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993

# 高報酬戰將

ハイリワード

他！背負著天文數字的債
現在必須以傭兵的身份來償還
您將指派所有部隊
在迫場時間內完成任務
不讓你有機會喘息

RPG+戰略

Imagineer

**一個冒險故事**
**一個模擬戰略**
**一種新類玩法 RPG+戰略**
**PC-98改版全程中文化**
**將運用你的軍事策略**
**來完成故事冒險情節**




彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：(02)356-9166
FAX：(02)391-2484

資訊月參展攤位
C712－C714
C811－C813

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶　　名：陳重慶

# 彩虹高科技

## 最強捍的3D射擊遊戲

* 全國第一部完全３Ｄ動畫引擎射擊遊戲
* 超大多重場景，包括天空城、地面層及地下城
* 三種遊戲模式：戰鬥、射擊、機智解迷
* 可支援二種解析度：640×480及320×200
* 採用３Ｄ立體人物造形
* 細緻ＣＤ音質、逼真震憾音效

# 聖戰悍將

## CYBER CLASH




彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX：391-2484

各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售。
劃撥帳號：18064246
戶名：陳重慶

# ENIX INTERNET ENTERTAINMENT

# CONTEST

## GRAND PRIZE
## US $200,000.00

**ENIX 從世界各地誠徵電腦遊戲軟體，獎金總額高達美金 40 萬元。**
**應徵者沒有任何資格的限制。無論是個人，團體或是公司行號，我們竭誠歡迎您來參加比賽徵選。**

| 獎金 | | | |
|---|---|---|---|
| 第一名 | 1 名 | …… | 美金 20 萬元 |
| 第二名 | 2 名 | …… | 美金 5 萬元 |
| 佳　作 | 10 名 | …… | 美金 1 萬元 |

### 應徵方法

**會使用網際網路者**

ENIX HOME PAGEURL:

http : //www.marinet.or.jp/com/enix

會操作網際網路的應徵者，只要輸入上述代號，即可在畫面上出現此次比賽的應徵要點，並請您輸入此次參賽的應徵作品。HOME PAGE 除了登載有此次比賽的資訊外，尚有許多有關於 ENIX 的資訊。

**不會使用網際網路者**

欲知有關此次比賽應徵要點者，請逕寄下列地址索取。應徵要點只有英文版及日文版兩種，來函索取時，務請註明哪種版本。

3F, NISHI-SHINJUKU KIMURAYA 'BLDG.
7-5-25 NISHI-SHINJUKU, SHIJUKU-KU,
TOKYO JAPAN 〒160
ENIX CO., LTD
INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST TEAM.

**應徵收件截止日期：1996 年 10 月 31 日**



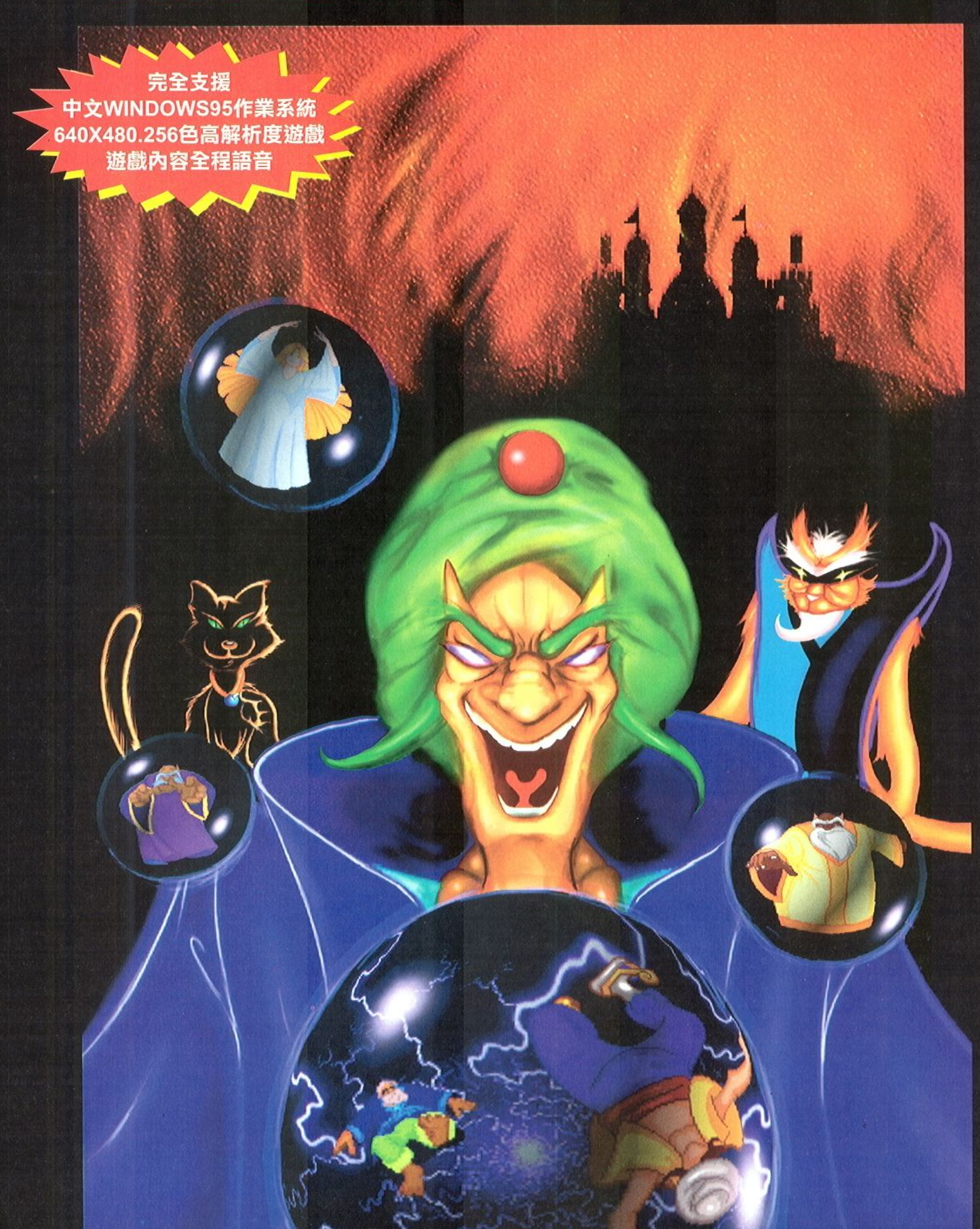
美少女
沙場風暴
遙遠的塔特拉瑪國，面對強大的叛軍火力，身為親衛隊的一員，駕駛著先進的 CGH 坦克，是否能阻止王國的毀滅。
遊戲簡介：
一.國內第一套640×400高解晰動作射擊遊戲，畫面逼真，精彩刺激。
二.多種過關寶物，精緻動作的STG，可單人及雙人協同作戰。
三.四十餘關卡，各種武器配備，共有8段變化升級，如身歷其境。
四.摸擬真實坦克操作，操控自如。
五.美艷動人的叛軍女頭目，等待您的征服。
六.專業作曲家配音，PCM音源，曲曲動聽、音效特佳。
七.光碟版出擊中，具收藏價值。
莎莉資訊有限公司發行
售後服務專線：375-2396
總代理：Trireme 超聯國際多媒體
台北市(02)7468626 北東區(02)363-4574桃竹苗區(035)773642
中區 (04)2547825 南區 (07)5872513
系統需求：
・IBM或相容之486以上機型
・主記憶體4MB RAM以上
・VGA顯示卡
・MS-DOS 5.0版以上
・與聲霸卡相容之音效卡
・單倍數以上之光碟機



新狼人
一個滿足偷窺狂的遊戲！
摩天樓
限
遊戲內容一
♦ 超級益智動作遊戲一新狼人摩天樓。
♦ 光碟版全程採 PCM 音源，盡享遊戲的樂趣。可在一般 CD 音響聆聽。
♦ 640 × 400 的高解析度畫面來滿足挑剔的您。
♦ 遊戲共數十關，關關舖成、設計用心、畫面絕佳、精緻的妙齡美女美麗動人。
♦ IQ 、反應、記憶、運氣四種不同的測驗，考驗你的能力。
系統需求：
• IBM 或相容之 486 以上機型
• 主記憶體 4MB RAM 以上
• VGA 顯示卡
• MS-DOS 5.0 版以上
• 與聲霸卡相容之音效卡
• 單倍數以上之光碟機
發　行：莎莉資訊有限公司　售後服務電話：(02)375-2396
總代理：TRIREME 超聯國際多媒體　台北市 (02)7468626　北東區 (02)363-4574　桃竹苗 (035)773642　南區 (07)5872513

# 辛巴達幻境奇航

# SINBAD IN THE LOST LAND








重獲自由的「惡靈法師」再度使亞特絲浮島群陷入腥風血雨的危機中。他將會如何變本加厲地摧殘亞特絲子民呢？這場由一本塵封了五十年，卻又被解咒的魔法書所引來的災難；使得三位在五十年前參與封印之役的賢者與老辛巴達，變成了階下囚‧‧‧‧




扮演小辛巴達的你，在陌生而得不到任何幫助的異次元國度裡，該如何拯救你的爺爺老辛巴達及逐漸消失的亞特絲浮島群上的千萬子民？

這將是你一生中最偉大、最有挑戰性的一次冒險。






**國內首次自製冒險遊戲中：**

- 完全支援中文WINDOWS95作業系統
- 640X480
- 256色高解析度遊戲
- 遊戲內容全程語音

**配上：**

- 十餘個精彩絕倫的全螢幕過場動畫
- 數十首精心製作，曲風優美的音樂
- 近百個華麗壯觀的3D場景
- 浪漫奇幻的故事情節，幽默風趣的對白
- 上百段精緻細膩的劇情動畫

# 保証令您刮目相看！敬請期待！




捷友資訊科技股份有限公司　設計製作
台北市重慶北路4段228號8F
TEL ： 812 - 2617
FAX ： 811 - 5209


PANDA
秘
秘辛公開
公開神秘人物
趙子龍出場！
1. 連續 PERFECT 二位對手
2. 連勝八位對手，無負場。
選擇趙子龍秘技－　請在人物選擇處輸入
1P玩者輸入19668101
2P玩者輸入19668102
這時就會出現趙子龍，玩者再按任一拳、腳鍵確定
趙子龍小檔案：
英文名字：JAW
生於1966年 8月10日　台灣人
身高：178CM　血型：AB型
最欣賞的人：五虎將－趙雲
最喜歡的動物：馬
成名武技：青龍闊海
興趣：考古
豪邁意、赤膽情；扛熱血、了恩義
若問誰能擔此名？
惟我趙子龍！
青龍闊海(聚氣)↓←↓拳
橫掃千軍　↓←腿
猛龍伏岸　↓←拳
破斧沈舟(空中)↓↓腿
撲地截　→↓拳
青虹破　→←拳
風捲殘雲　←→腿
TOUGH GUY
格鬥悍將

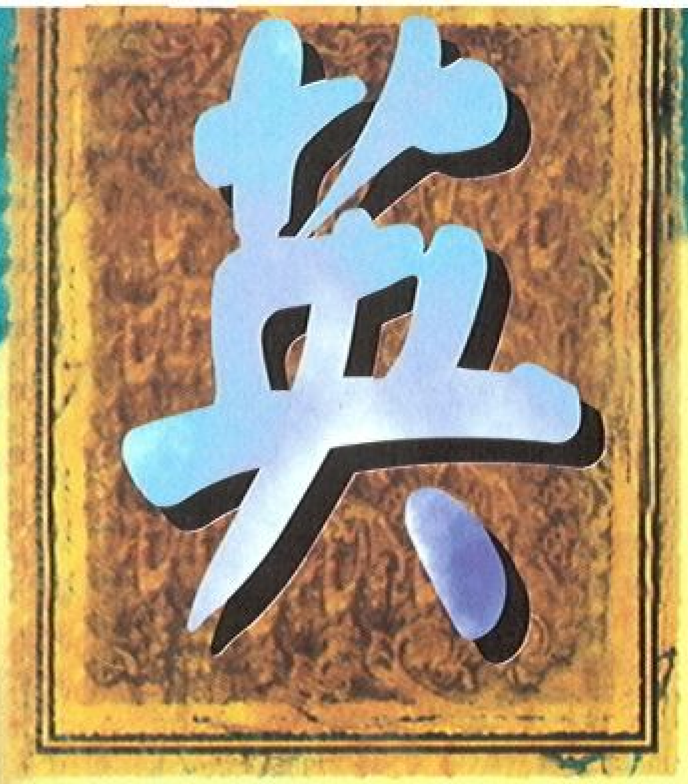


力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
PANDA
西楚霸王
項羽
歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄
始皇37年，在紛雜人群中目睹秦始皇東巡車隊的壯觀浩大，一男子脫口而出「彼可取而代之！」說這話的正是項羽。集自信霸氣於一身的項羽，在他的時代創造他的歷史，如今你也可以加入歷史，創造屬於你的時代！
虞姬身陷危險之中，項羽該如何呢？
這位年青人會告訴項羽什麼樣的故事呢？
項羽：廢話少說，楚軍也不是好惹的！
項羽和秦軍將領王離展開一場生死決鬥！
項羽：看招！
項羽
王離
上
中
下
項羽和秦軍展開戰鬥！



連續數月排行榜榜首！
上市狂熱大賣數萬套！
各位有理想、有抱負的玩家們？
您買了嗎？
各位想賺錢、想發財的朋友們？
您賺了嗎？
鈔票強強滾！
沒有錢可是萬萬不能！
I ♥ Money!
◆融合傳統紙上大富翁及"酒店大亨"遊戲特色。
◆CUTE版娃娃為主角人物。
◆建造理念、土地價值及商業手段都有。
◆可四人同玩，現代各型商店全部出籠。
◆三幅主地圖畫面。
BILLIONAIRE
超級大富翁
NT540元
軟體世界
SOFT WORLD
智冠科技有限公司
享受傲嘯長空的飛行成就，
倘佯大小戰役之驚險樂趣，
--呈現給你一架實實在在、
結合速度與致命武器的戰機！
★有訓練任務，幾近亂真的模擬器功能及戰役。
★雙座駕駛艙，夜間飛行功能，各項系統、儀表及戰機優缺點詳細列出。
★各式炸彈、空對空飛彈、空對地飛彈等武器。
★多種出生入死之任務，讓您一手策畫，完全包辦。
★豐富而比例適當的地形地物如由空中俯瞰般自然。
★巧妙複雜的任務計劃系統，助您了解作戰戰術。
★擁有適合於新手及老手的遊戲模式。
無敵龍捲風
Tornado GR4龍捲風 GR4型
TORNADO
NT660元
Digital Integration

魔法門系列－




# 英雄無敵

Heroes of Might and Magic

非常中文CD-ROM版

## 最壯烈的英雄征戰史詩　最正宗的角色扮演遊戲

## 讓四方英豪近悅遠來　　將遍境黎庶好好安撫




將充滿建造、策略、魔法、攻佔領土及瀕臨生死的危機

### 窮您畢生之力

將在敵人刀口及可怖龍口下渡過，在輝煌及殞落間掙扎

### 您可能會遇見

惺惺相惜的伙伴、狡詐無尤的城主
刁鑽古怪的種族、陰陽相隔的魂魄
也可能壯志未酬身先死，留下滿腔遺恨
在這屬於英雄的冒險大陸，有什麼是可預期的呢？
是名利？是權勢？還是全然的榮耀？



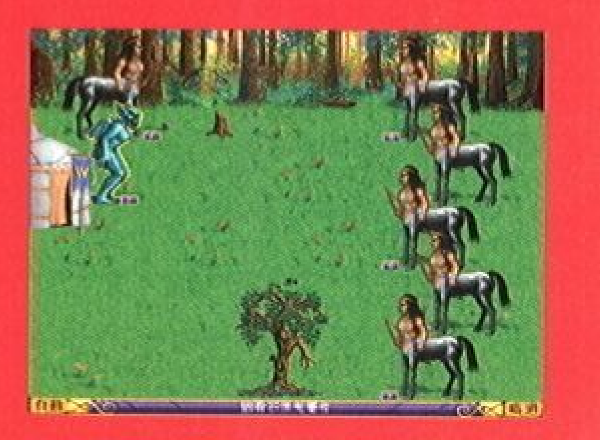

軟體世界
智冠科技有限公司

NEW WORLD COMPUTING, INC.®









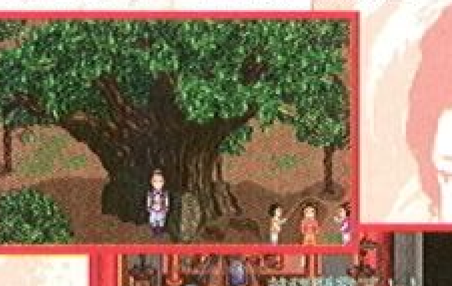

新蜀山劍俠

# 一涉江湖永難回頭
# 一入情關渡劫難逃
# 情仇愛恨隨風遠去
# 嘻笑人生夫復何求

●亭臺樓閣，花開鳥語，
人間勝景莫過於此！

●蓮葉田田，小橋一彎，
小姑娘怎麼行色匆匆，
不駐足欣賞？

●老樹下回憶懵懂童年，
人物的比例大小及
所思所想，都將真實表現。



●奇花異草，
還有個小小人跑跳其中，
莫非到了仙境？

●菩薩顯靈囉！
純中國式的劇情故事，
可見到中國老百姓
最寫實的生活。

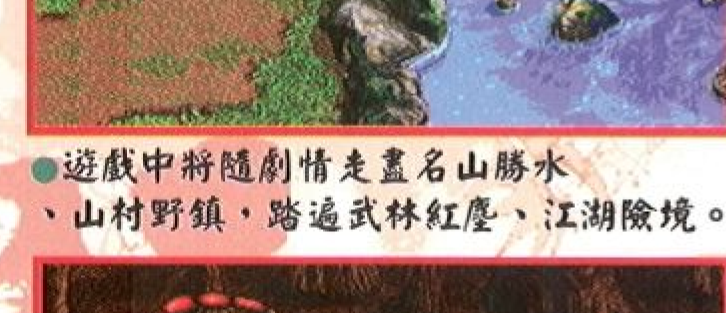
●對話口氣幽默逗趣，插科打諢
及一語雙關兼而有之。



●要對付的不只是山林間的怪物，
還有隱於市的怪人。



●道具、武器及古物珍寶，
都各有妙用，相生相剋。



●遊戲中將隨劇情走盡名山勝水
、山村野鎮，踏遍武林紅塵、江湖險境。



●看這群嬌滴滴的姑娘家如何抗強敵，
齊聚五樣寶貝，讓魔王夾尾巴滾回老家。




●以角色扮演多人組隊方式進行遊戲，
每個隊員都有不同的技能。

●遊戲中最奇特的是煉術的運用，
您必須在戰鬥時搭配武器
或在解謎時使用。



●遊戲中將遭遇許多事件謎題，
包括物品組合、天災人禍等等。



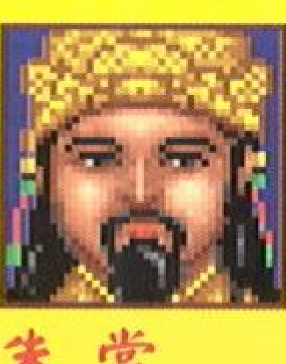



俠女李英瓊和她的伙伴的冒險故事...



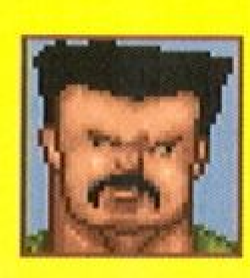

SOFT WORLD


有靈有現的故事情節
駭人聽聞的宮廷內幕
錯綜複雜的離奇謎案
神異詭秘的中國玄學
交織成一段有歷史意義、
有時代思想的角色扮演遊戲
劉伯溫傳奇



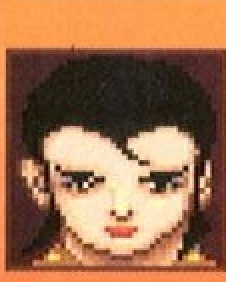
當天下逐漸平靜，
朱元璋開始大殺功臣，
連自己的兒子都不相信，
感慨萬千的劉伯溫藉故退隱，
卻在旅途中發現陳友諒之子亟思造反，
而一人之下萬人之上的宰相
及遭廢位的太子也正謀策一場不倫之亂，
朝野一片風聲鶴唳，棘手難題一波波襲來，
劉伯溫應該如何挽回這場命中註定的劫難？












【中國古代玄奧之學大曝光】
您將知道風水堪輿學之精華、推背圖之精妙、
易經之兼容並蓄及中醫、古煉丹術、
陣法安排等修道中人的智慧結晶。

【穿梭時空，橫跨明朝及三國時期】

【完全扮演大師劉伯溫之角色】

【即時於螢幕上開打，特殊戰略戰術系統】

【領略野趣之中國地方景色】

【智慧佈局，陣法謀略具足】

【遊戲中詳述推背圖上重要預言之事件演變】

【在皇室復仇之劇情中加入江湖男女之三角情癡】

SOFT WORLD

軟體世界
智冠科技有限公司

敬告所有戰士：

這場為爭取自由而展開的戰爭，我方正規軍已全面陷入了苦戰，國家存亡危在旦夕。為了逆轉情勢，我們需要一群勇敢的自願軍：駕駛新型機甲，深入敵方進行突擊行動。

來吧，勇士們！國家需要你！

戰區最高指揮官

# 終極任務Z

## ULTIMATE MISSION

- 數十種的各式機件，供您任意裝配您想要的各種戰鬥機甲。
- 採 45 度 3D 視角的表現方式，加上刻畫逼真的戰場地圖，讓您更具眞實感。
- 眞實的戰鬥模式，直接於戰場上即可進行戰鬥，省略您等待戰鬥視窗的時間及千篇一律的戰鬥動畫。
- 高自由度的戰略地圖：您可於地圖上設置各種障礙物，或修復遭破壞的地形以利通過，更可任意的轟炸戰場上的任何東西：包括大樓、樹林、路橋、車輛．．．讓您充分體會什麼是「滿目瘡痍」的戰場。




鷹揚資訊
YING YANG INFORMATION

台北市昆明街 222 號 11 樓 電話：（ 02 ） 3890620 傳眞（ 02 ） 3890664
郵政劃撥 18411570 戶名：鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話）

當魔王.......
把郎有ㄟ.我攏無
....@#o....



# 冰與火 ice & fire

## 超速快感

**冰與火**

- 第一批美蘇聯手製作的完全 3D 行動冒險遊戲
- 俄羅斯方塊之設計群 96' 最新超強遊戲
- 快速滑道、直角山壁、崩落之雪山、火山、地底竄出之地獸…每一迷宮中都包含著各個小迷宮令您心跳加速，快感十足。

**軌跡大賽**

- 最人性化遊戲，電腦會根據操作者改變程式。
- 最靈敏遊戲，您的最佳拍檔會被電腦收買，而在幾秒內變成您厭惡的惡魔。
- 最刺激遊戲，絕對開放您的絕技，讓等級提至最高，而電腦會以您的等級，讓對手越來越聰明、快速，銳不可擋…。

# LOCUS 軌跡大賽

LQ-9

# 狩魔獵人 II 心魔

A GABRIEL KNIGHT® MYSTERY

## 超級快速攻略篇（上）

●莊振宇

Gabriel Knight Ⅱ：The Beast Within 是一個相當有內容的遊戲，其故事相當精彩，爲了不破壞玩家自己欣賞故事的機會，攻略將不採用故事的寫法，而以三段式題示法撰寫，希望各位玩家能盡情享受。

## 第一章

### § Huber 村屋內部 §

**1 第一步該怎麼作？**

①四處搜查，在房子內部看看。

②留意四方型桌上的東西。

③閱讀桌上的報紙。



●在桌上的報紙上按一下●

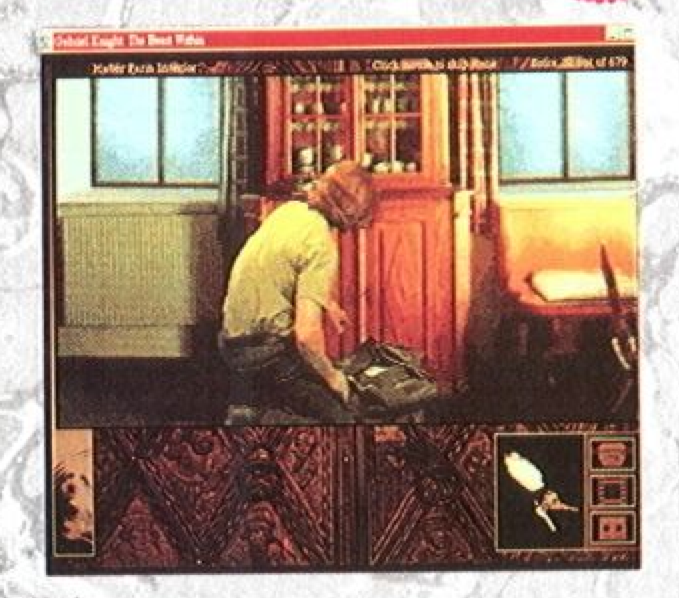
**2 接下來呢？**

①檢查一下 Gabriel Knight 的隨身之物。

②隨身帶來的好像只有一些行李？

③打開放在地上的行李袋。





**3 我看到了一些私人行李，我該如何？**

①裡面的東西是否有用？

②無論如何，能拿的就拿吧！

③拿起匕首，皮夾，以及信件。



**4 如何處理剛得到的物品呢？**

①匕首好像現在沒什麼用。

②皮夾也好像沒用。

③閱讀葛瑞絲給 Gabriel 的信件。 1分

**5 信件裡葛瑞絲想要你回信給她，如何回信？**

①首先，我想我需要一些文具…

②剛剛好像有看到一些文具

③文具在四方桌上就有，在文具上按一下。 1分

**6 接下來要做啥？**

①沒事了嗎？看看自己的隨身物品吧！

②物品中有什麼還沒有閱讀過的嗎？

③閱讀 Ubergrau 給 Gabriel 的信件。 2分

**7 我想要找車鑰匙，可是不知道放在那裡？**

①車鑰匙被屋主收起來了，他應該跟我說一聲放在那裡啊！

②也許他有留什麼訊息給我

③檢查門口衣櫃上的便條。 1分

**8 現在我知道車鑰匙放在門旁了，可是我還是找不到。**

①門旁的鏡台是否有東西？

②注意觀察鏡臺附近。

③車鑰匙就吊在鏡臺下的鐵釘上，將其拿起。 1分

●房子中似乎已沒事可做了，到村屋外看看吧！●

### § Huber 村屋外部 §

**9 據說有狼在這一帶出沒，到處看看，順便蒐集物品。**

①狼在行兇後，據聞往樹林方向逃走。

②樹林在出門後的左邊，玩家視角的右邊。

③仔細檢察樹林，在附圖所指之處按一下滑鼠



**10 我看到這邊的草好像有東西曾經經過一樣。**

①既然有東西經過，是否會遺下什麼證物呢？

②經過的可能是狼，那麼，狼可能會遺下什麼呢？

③按下畫面中間的棕色毛叢，以將其撿起。 2分

**11 不知狼還會不會留下其他東西？**

①獵人在追蹤動物時，都是依據什麼呢？

②狼很可能留下腳印，但是只會在爛泥巴上才會有。

③在枯木旁的地上有一攤爛泥，上面留有腳印，在附圖所指之處上按一下。

**12 好大的腳印，到底有多大？**

①身上沒有尺，有什麼可以給你一個大概的長度呢？

②童軍課時好像有教過使用〝隨身尺〞的概念。

③用自己的手掌去比一比，在腳印上按一下。



**13 腳印無法隨身攜帶，怎樣才能將其帶走呢？**

①是否能用石膏打一個模子呢？

②石膏在哪？

③到柴房的架子上拿取石膏，並予以混合，請在架上的石膏袋上按一下。



**14 我得到一桶石膏，如何打模？**



①回到腳印處。

②把石膏倒入腳印中。

③當游標是石膏水桶時，在腳印上按一下即可



**15 我幾時可以撿起模子？**

①那包石膏好像是快乾石膏

②回去腳印處看看好了沒有

③把石膏模撿起來，在模子上按一下。



**16 我想我收集到了足夠的物品，現在不如去研究一下狼的習性吧！**

①那裡可以看到狼呢，也許是動物園吧！

②如何前往？

③到物品欄中選取車鑰匙，然後當游標變成車鑰匙時，在車上按一下。

●到 Hellabrunn 動物園去（按下 Thalkirchen）●

## § Hellabrunn 動物園 § 野狼區

**17 如何認識欄內的狼？**

①仔細查看四周。

②是否有什麼說明呢？

③在畫面右邊的牌子上按一下，並在畫面切換後再按一下牌子。



**18 原來閘內的狼群叫 Canis Lupas Lupas，不過狼群們太遠了，看得不太清楚，怎辦？**

①叫牠們過來吧！

②如何叫呢？

③切換畫面到閘內，在任一隻狼上按一下即可。



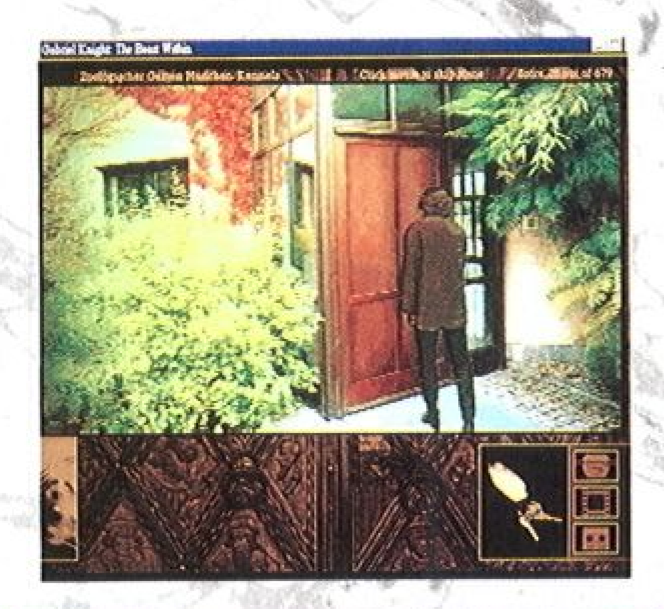
**19 牠們理都不理我，怎麼辦？**

①請教專家吧。

②好像有人走過來了，是動物園的工作人員。

③與動物園的工作人員 Thomas 講話，直到沒有話說為止。 4分

●從 Thomas 處得知不少消息，不過他不願意帶 Gabriel 進去閘內觀看狼群…不過他曾提到 Klingman 博士是動物園內的高層，也許 Gabriel 能與他談談。在畫面的左邊按一下以進入 Klingman 博士的辦公室●



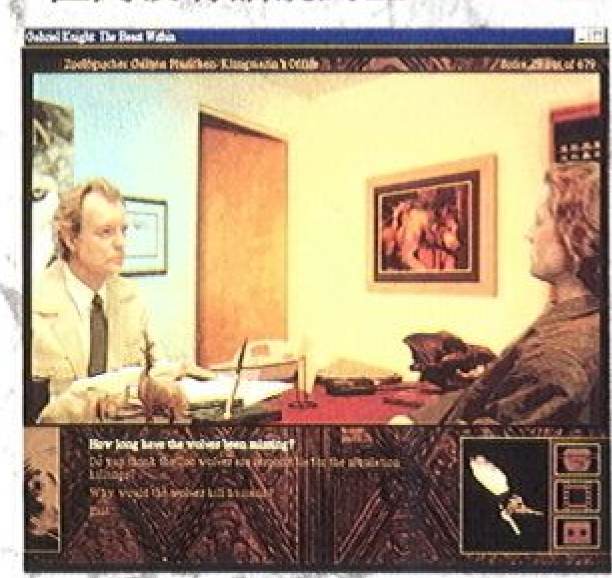
## § Hellabrunn 動物園 § Klingman 辦公室

**20 我已在 Klingman 的辦公室內，接下來呢？**

① Gabriel 來此的目的為何？

②你看到 klingman ，你要怎麼做？

③與 Klingman 講話，直到沒有話說為止。 4分



●該死！連 Klingman 都拒絕讓 Gabriel 看狼，看來，Gabriel 得用一些手段了，先回家再慢慢想辦法好了，回到 Huber 村屋內。●

## § Huber 村屋內部 §

**21 可惡，動物園的一干人都讓 Gabriel 碰釘子，難道沒有方法仔細的看看那些狼嗎？**

①如果 Klingman 能命令 Thomas 帶 Gabriel 看狼那就最好了！

②要一點小聰明，記得 Thomas 好像說過 Klingman 都是用無線電來指示他的…

③利用在 Klingman 處所錄的帶子，重新組合一番，首先進入錄音帶界面，將在 Klingman 處所錄的帶子放在A槽，並放一捲空白帶於B槽，然後按下 Splice 即可。

## 22 如何來〝假撰聖旨〞呢？

①首先來一段開場白吧！

②最後把目的說明清楚。

③利用支字片語，剪接一段如此的句子：〝Thomas ？ Herr Doktor Klingman here，show our wolves to Mr。Knight〞。然後進行對錄。 10分




●好了，現在有了一卷幾可亂眞的帶子，趕緊回到動物園去試試●

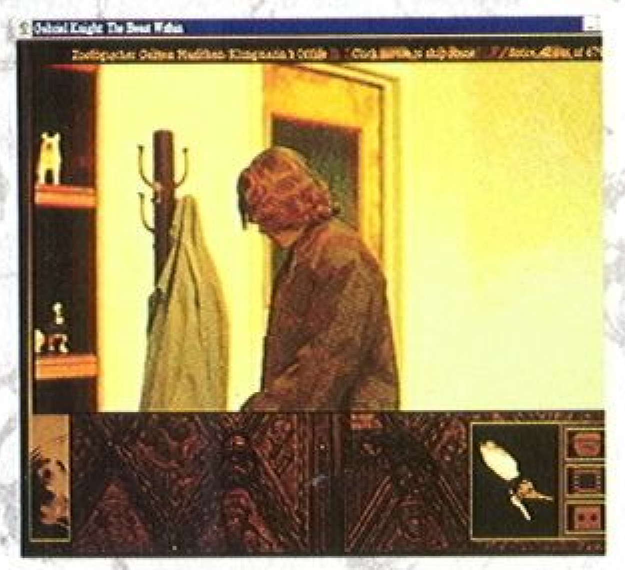
## § Hellabrunn 動物園 § Klingman 辦公室

## 23 Klingman 不在，我該如何？

①到處看看吧！

②搜查一些 Klingman 的私人物品。

③檢查 Klingman 的風衣，裡面有一張收據。 2分

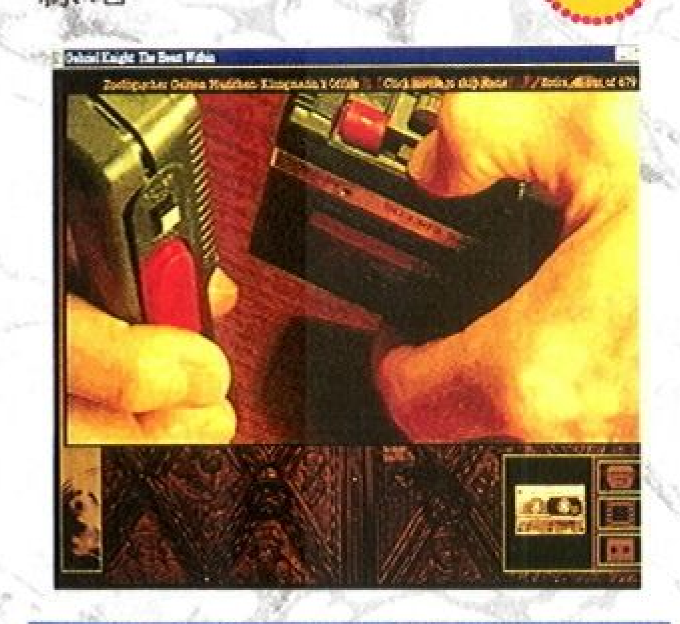


## 24 接下來呢？

①不要忘了此行的目的。

②想辦法使用剛做好的錄音帶。

③把剪接後的 Klingman 帶子用在辦公桌上的無線電。 5分



## 25 Thomas 中計了，他帶我去看其中的一隻狼，我該如何？

①狼的頸上似乎有東西？

②難道那是狼牌嗎？

③檢查狼頸上的牌子 1分



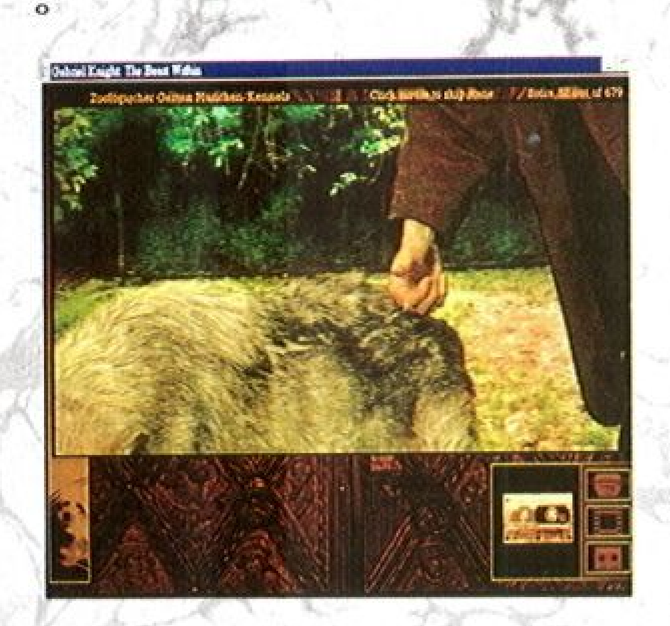
## 26 我還要如何？

①我在樹叢找到一些毛，想拿去化驗，如果有眞狼的毛來比對就好了。

②怎樣才能不著痕跡，從牠身上把毛拔走，而不被 Thomas 發現。

③假裝拍拍牠，趁機拔毛，在狼的頭上按一下。 4分





●眞是的，拍拍牠而已，竟惹來公狼的不滿，眞是驚險，先回到 Huber 村屋再說●

## § Huber 村屋內部 §

## 27 剛才眞是虛驚一場，現在我能幹啥呢？

①剛剛到 Klingman 的辦公室有啥收穫？

②從 Klingman 的風衣中拿到了什麼？

③詳細的撿查從 Klingman 處拿到的收據，記得翻一面來看看。 2分

## 28 被後有一排文字，我的德文本來就很菜，想不到他又是反過來寫的。

①那排文字好像是以鏡射的方法寫的。

②等一下，你剛剛說〝鏡〞射嗎？

③將收據用於屋內的鏡子上，以將該文字還回原狀。 5分





●原來那排文字所述的是地址，有空再去該處看看好了，現在首要的，是想辦法化驗在樹林內撿到的那叢毛。但是，那兒可以化驗呢？啊！去問問 Ubergrau 吧，他還欠我一些人情呢！馬上啓程至位於 Marienplatz 的 Ubergrau 辦公室●

## § Marienplatz Ubergrau § 的辦公室

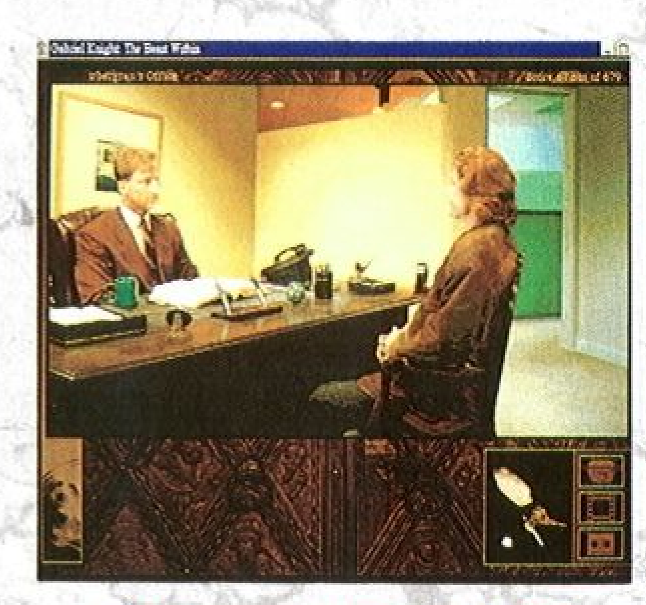
## 29 Ubergrau 在我面前，我該怎辦？

①別忘了此行的目的。

②跟他扯一扯吧！

③跟他說話，直到沒有話說為止。 6分





●Ubergrau 跟 Gabriel 說了一些寶貴的訊息，原來那張收據是由狩獵俱樂部所發出。還有，Ubergrau 亦介紹了一個可供進行化驗的地方，地點是在一個大學內，現在馬上向大學出發！●



## §大學－生物實驗室§

**30 我見到了實驗室的 Michael，然後呢？**

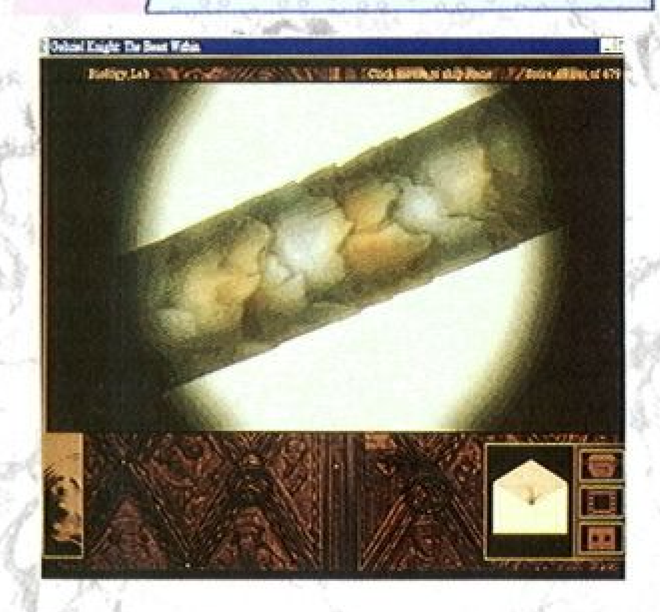
①你來幹啥的？

②你不是要化驗什麼嗎？

③先把樹林中撿到的毛拿給 Michael 化驗吧！ 2分



**31 Michael 居然跟 Gabriel 說毛是屬於一種介於狼跟人之間的生物，可能他有一點秀斗，讓我來試試他到底有沒有念過生物，可是該如何呢？**



①你不知道樹林裡的毛是何種動物的，至少你不確定。

②既然如此，是否有確定是何種動物所有的毛嗎？

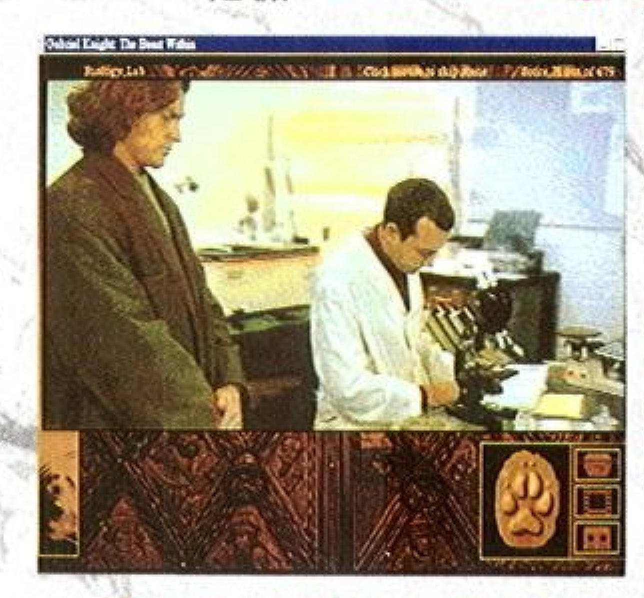
③把在動物園得到的毛交給 Michael 化驗。 2分

**32 喔！Michael 答對了，至少他說的話是有可信度的，現在我該如何呢？**

①還有什麼需要化驗的嗎？

②檢查一下物品欄吧！

③把石膏腳印模交給 Michael 化驗。 3分



●看來曾在樹林中出現的狼很有可能是狼人。不管了，先到 Marienplatz 散散心再說吧！●

## § Dienerstrasse 大街 §
## 郵局

**33 我還有什麼忘了做嗎？**

①用力的想一想，我好像有一樣重要的東西要寄出去。

②要寄什麼？看看物品欄吧！

③到郵局去（在 Dienerstrasse街上）把給葛瑞絲的信東西寄出去（把信用在郵局上）。 2分

**34 現在到那去呢？**

①到 Klingman 收據上的那個地方查查吧。

②收據上顯示的地址好像就在這條街上。

③到狩獵俱樂部去吧！ 1分



## § Dienerstrasse 大街 §
## 狩獵俱樂部

**35 我在狩獵俱樂部被擋下來，門口的人說這是一個私人的地方，我要如何與其交談呢？**

①想想這是一個什麼地方。

②告訴他你也是志同道合之士。

③告訴他你是一個 Avid Hunter。（請只選這一項） 1分

**36 他居然說這個俱樂部只讓德國人參加，如何是好？**

①難道 Gabriel 不是嗎？

②既然如此，告訴他啊！

③告訴他你是有德國血統的人。



**37 他叫 Gabriel 提出證明，怎麼辦？最後居然被趕出來了…我到那裡去找證明嘛！**

①誰能證明 Gabriel 是德國 Ritter 家族的一員呢？

②記不記得是誰幫 Gabriel 辦理一切事務的呢？

③再一次到 Ubergrau 的辦公室吧！

## § Marienplatz Ubergrau §
## 的辦公室

### 38 現在如何？



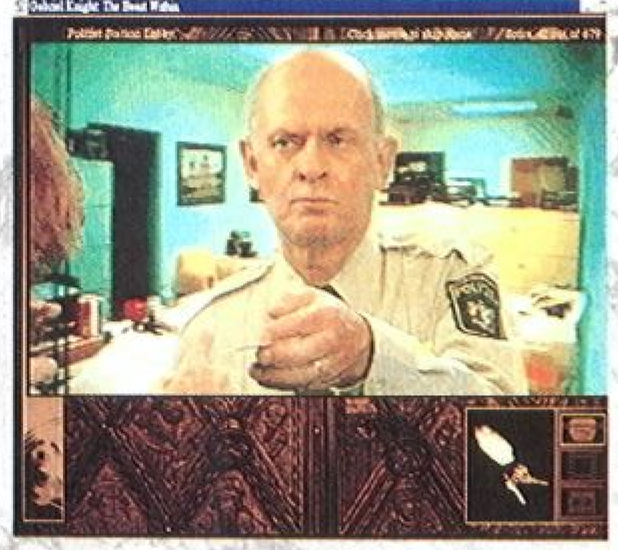
①跟 Ubergrau 講話啊！

②不要多說廢話，只要講出來意即可。

③跟 Ubergrau 索取 Ritter 家族證明書。



1分



● Ubergrau 說要等一等，所以先到警察局去訪問一下狼案的偵辦警員，可是沒想到外面的警察不會英文，跟我雞同鴨講，所以徒勞無功，不過得了 1 分…還是先回去找 Ubergrau 看看證件好了沒有●

### 39 我要回到 Marienplatz，現在如何？

①去找 Ubergrau 。

②跟 Ubergrau 要文件。

③只要進入 Ubergrau 辦公室即可拿到文件。 1分



●拿到文件後，隨即回到狩獵俱樂部●

## § Dienerstrasse 大街 §
## 狩獵俱樂部

### 40 現在我又見到了那個討厭的看門員，怎辦？

①如果你不跟他講話，你就會被踢出去。

②跟他再一次強調你是 Ritter 家族的吧！

③跟他說你是來自 Rittersburg 的 Ritter 家族吧！

### 41 他現在不理我了，怎辦？

①他以前曾跟你要什麼東西？

②你剛剛去 Ubergrau 的辦公室幹嘛？

③把 Ritter 家族證明書給看門的看。 10分

●看門的說，欲加入狩獵俱樂部必需要有一個狩獵俱樂部的會員介紹，這時出現了一個男人，願意介紹 Gabriel 入部，他並且帶 Gabriel 四處參觀…●

※第一章完※

# 第二章

## § Ritter 家族城堡　Gabriel 睡房 §

### 1 主角變成 Grace 了，現在我該如何？

①四處看看，搜查是冒險遊戲的基本。

②試著打開房內的每一扇門

③試著打開圖書館的門（床旁邊），以瞭解它是鎖著的。



4分

●到 Ritter 家族城堡大廳●

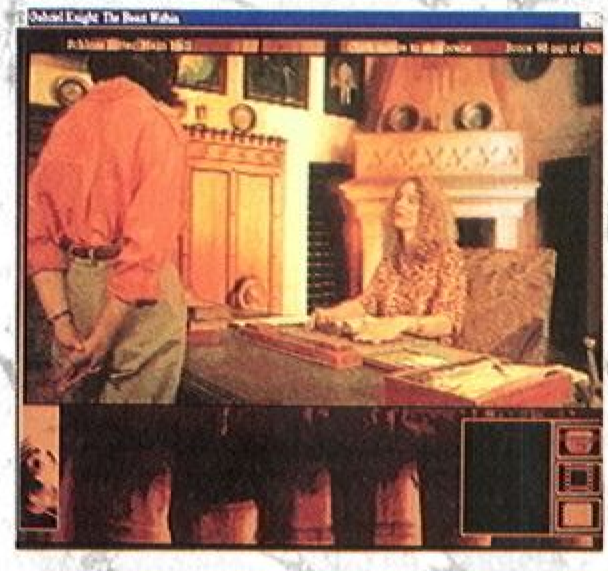
## § Ritter 家族城堡 §
## 城堡大廳

### 2 我看到 Gerde，現在如何？

①你認為你能如何呢？

②每當在冒險遊戲中遇到人，首先要作的事是啥？

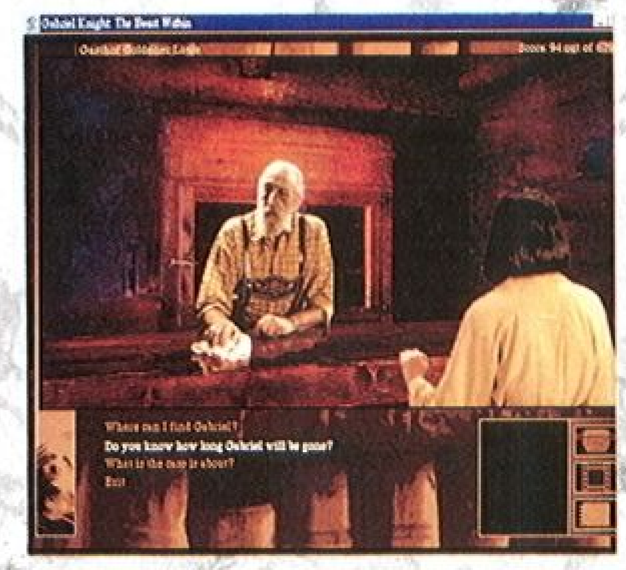
③跟 Gerde 講話，直到沒話說為止。 4分



●到 Gasthof Goldener Lowe 酒吧●

## § Gasthof Goldener §
## Lowe 酒吧

### 3 我看到兩個人，我該如何？



① Grace 當然不想跟坐在角落的醉鬼打交道。

②那麼坐在吧檯上的老板呢？

③跟坐在吧檯上的老板講話，直到無話可說爲止。




●到鎮長家門口●

## § Rittersberg Rathaus §
## 廣場－鎮長家門口

### 4 我想跟鎮長談話，可是門都是關著。

①不是有兩個門嗎？試試每一個門。

②藍色的門上好像有窗子。

③在藍色的門上按一下，並跟鎮長談話，直到無話可說爲止。 2分



●到 Ritter 家族城堡大廳●

## § Ritter 家族城堡 §
## 城堡大廳

### 5 剛剛外面有一台車，可是我沒有車鑰匙，怎辦？

① Gabriel 會不會交給誰保管呢？

②現在房子裡有誰在？

③跟 Gerde 講話，詢問有關車鑰匙之事。

●回到 Ritter 家族城堡 Gabriel 的睡房中●

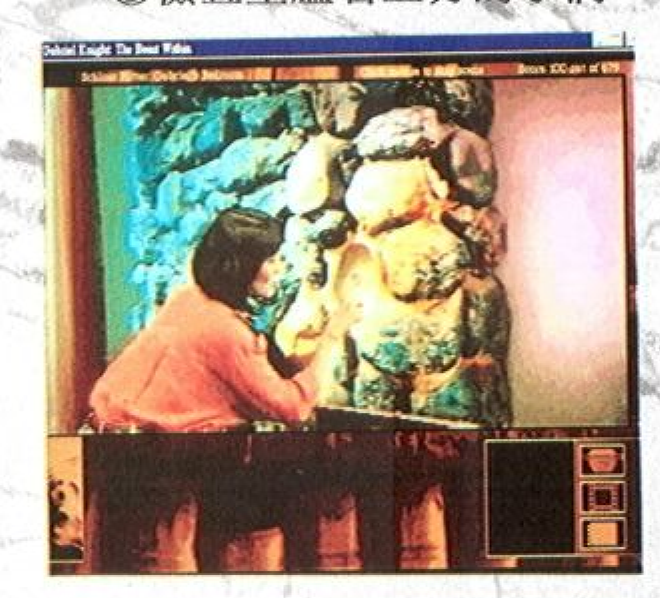
## § Ritter 家族城堡 §
## Gabriel 睡房

### 6 現在我能如何？

①剛剛在這裡的人怎麼不見了？

②壁爐有什麼特別之處？

③檢查壁爐右上方的小洞。



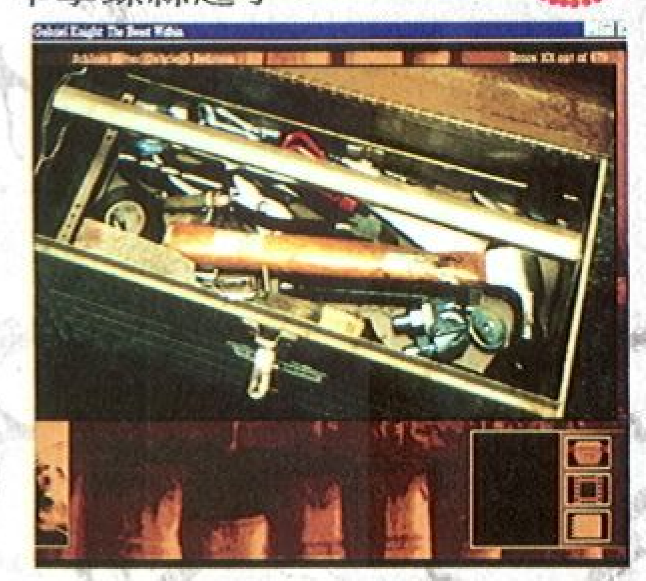
### 7 小動好像是某種機關，如何才能啓動呢？

①找一根長型的東西伸進去試試吧！

②那裡有長型的東西呢？起子也許可以吧！

③在壁爐的工具箱中拿螺絲起子。



### 8 現在如何？

①螺絲起子是要幹　嘛的？

②現在工具有了，可以試試機關了。

③把螺絲起子用在壁爐右上方的小洞上。 3分

### 9 我聽到一聲〝喀喳〞除此之外沒有異樣。

①喀喳一聲從哪傳來的？

②什麼？你的音效卡太爛，沒有立體聲，聽不出來？？那麼看看 Grace 的臉朝向那邊吧！

③打開衣櫃，進入秘道。




## § Ritter 家族城堡 §
## 秘道

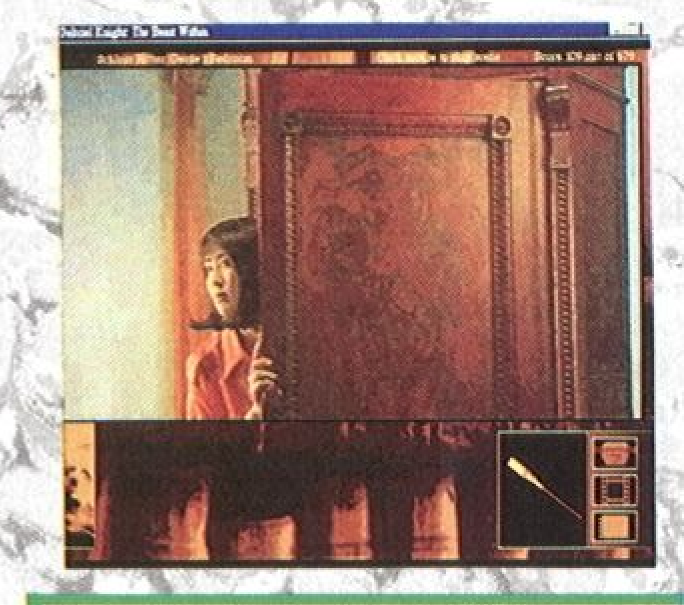
### 10 我在秘道內，現在去哪？

①我不想往下。

②直走好了。

③到 Gerde 的睡房。



## § Ritter 家族城堡 §
## Gerde 睡房

### 11 現在我能如何？

①四處看看，是否有可拿之物。

②剛剛出秘道時好像被什麼東西 K　了一下。

③打開衣櫃，拿走鑰匙。






●經由秘道回到 Gabriel 睡房●

### 12 我拿到一把鑰匙，然後呢？

① Grace 可不想讓別人知道她曾進入秘道。

②如何回復原狀呢？

③再次啓動機關，把秘道關起來。

## 13 現在呢？

①好了，現在可以試試那把鑰匙了。

②但是，哪裡的門是鎖著的呢？

③用鑰匙打開 Gabriel 房內鎖著的門。






## § Ritter 家族城堡 §
## 藏書閣

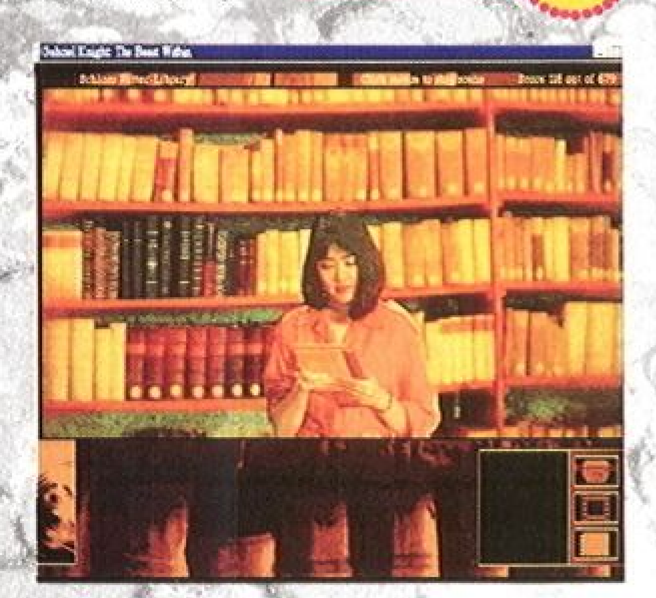
## 14 我到底要看那一本書？

①記不記得 Gabriel 在查什麼？

②有關狼人的書到底放那裡？

③按一下中間書架，以拿到有關狼人的書（lore and law）。



●這時請觀賞 Grace 與 Gerde 吵架的電影●

## 15 現在如何？

①看看物品欄吧！

②有什麼值得注意的？

③閱讀給 Ludwig 的警告信。

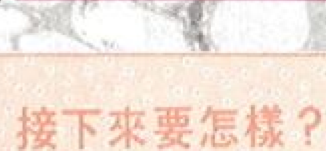



## 16 再來如何？

①再看看物品欄吧！

②還有什麼值得注意的？

③閱讀 lore and law 這本書。

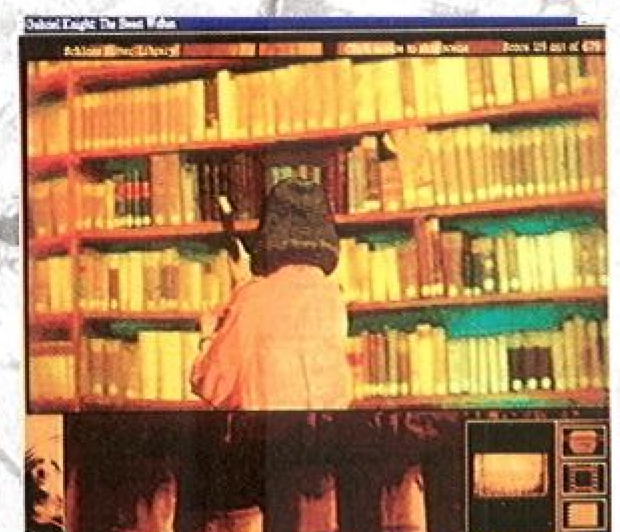



## 17 接下來要怎樣？

①還有什麼書值得一看？

②看看別的書架吧！

③拿取 Victor Ritter's Journal（在右邊書櫃），並一頁一頁仔細閱讀。 3分



## 18 再來呢？

①還有什麼書值得一看？

②同一書架也許還有值得看的吧！

③拿取 Christian Ritter's Journal （在右邊書櫃），並一頁一頁仔細閱讀。



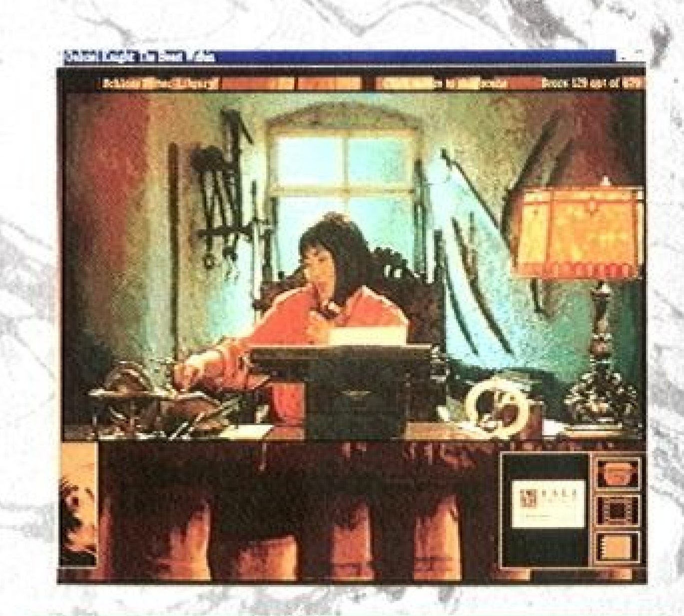

## 19 Grace 也許可以找 Barclay 教授查查 Ludwig 的資料，可是該如何跟其連絡呢？

①打電話吧！

② Grace 有他的電話嗎？好像 Grace 有他的名片喔！

③把畫面轉到書桌上，然後把物品欄裡的 Barclay 名片用在電話上。 5分

●到 Rittersberg Rathaus 廣場－鎮長家●



## § Rittersberg Rathaus §
## 廣場－鎮長家

## 20 我在來找鎮長幹啥？

①你記不記得 Grace 上次來幹嘛？

②Grace已找到案件日期了？

③跟鎮長講話，直到無話可說。




## § Rittersberg Rathur §
## 廣場－牢房

## 21 Grace 蒙鎮長特准參觀牢房，裡面有什麼吸引人的呢？

①這裡好黑，又通風不良。

②外面的景色真不錯。

③從牢房的窗戶查檢查教堂。 2分

●到 Rittersberg Rathaus 廣場－鎮長家●

## § Rittersberg Rathaus §
## 廣場－鎮長家

## 22 Grace 又來找鎮長幹嘛？

① Grace 想到教堂內調資料，可是神父不會說英文。

②鎮長也許可充當翻譯。

③跟鎮長講話，以取得一張德文便條。 2分

●到 Rittersberg 教堂●

## § Rittersberg 教堂 §

## § Rittersberg Rathaus 廣場－鎮長家 §

### 22 Grace 又來找鎮長幹嘛？

①Grace 想到教堂內調資料，可是神父不會說英文。

②鎮長也許可充當翻譯。

③跟鎮長講話，以取得一張德文便條。———




●到 Rittersberg 教堂●

### 23 我要將便條拿給誰？

①教堂裡有誰在？

②便條是給誰的？

③來當然是把便條交給神父了。———






●到 Rittersberg Rathaus 廣場－鎮長家●

## § Rittersberg Rathaus § 廣場－鎮長家

### 24 Grace已拿到教堂記錄，現在 Grace 該怎辦？

①Grace 的德文好像不是很好。

②有誰能翻譯呢？

③把教堂記錄拿給鎮長。———




●到酒吧去●

### 25 Grace 來酒吧做什麼？

①當然是收集更多的資料。

②大家都知道酒保通常都知道很多事。

③跟 Werner 講話，直到無話可說。———






●回到 Ritter 家族城堡 Gabriel 的睡房中●

## § Ritter 家族城堡－藏書室 §

### 26 Grace 想要寫一封信給 Gabriel，但是哪有文具呢？

①好像沒有筆。

②不用寫的用打的好了。

③按一下桌上的打字機。———






### 27 Grace 不知道 Gabriel 的地址，怎辦？

①有誰可以問呢？

②誰是唯一知道 Gabriel 去處的人？

③把包裹交給 Gerde，讓她填寫地址。———






●到郵局●

## § Rittersberg Rathaus 廣場－郵局 §

### 28 我要把郵包寄出，如何寄件？

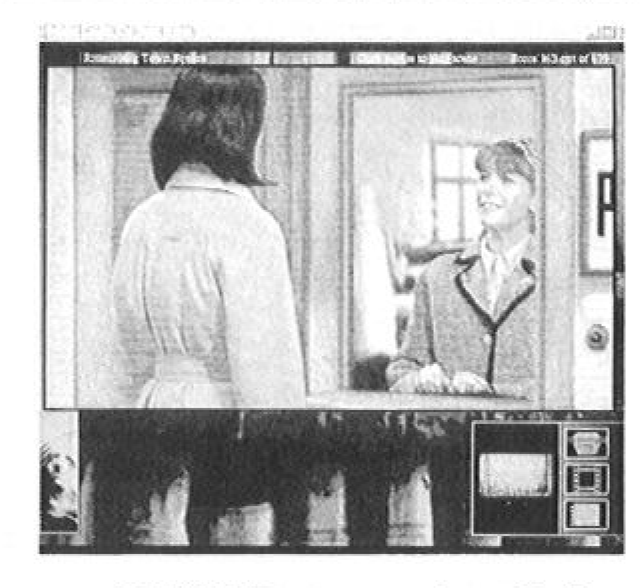
①郵包太大，無法塞入郵箱。

②好像沒有人在？

③按按鈴把工作人員叫出來，然後把郵包交給她。——— 1分



### 29 她把郵件退回，跟我大眼瞪小眼，爲什麼？

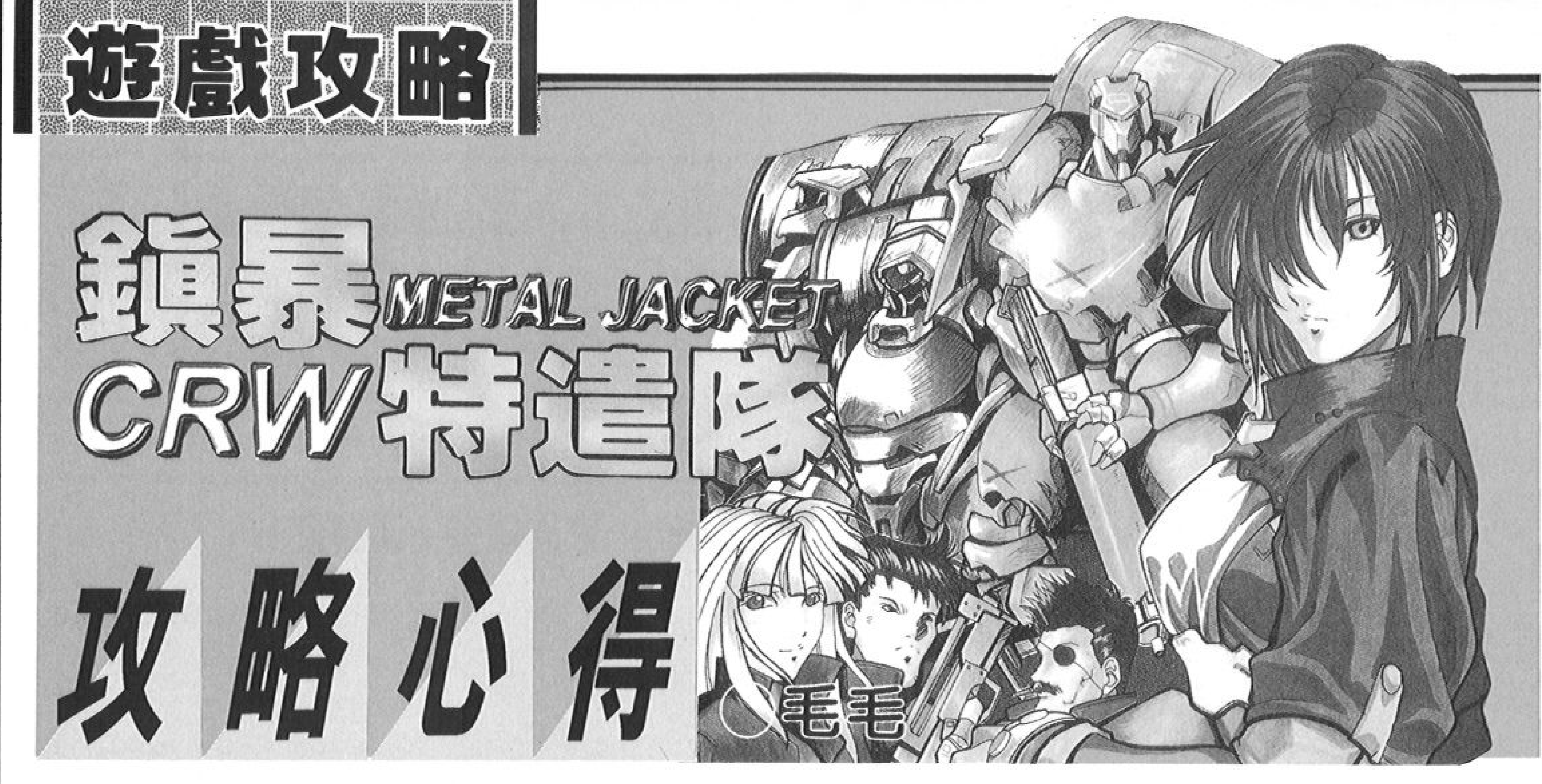


①難道是 Grace 忘了什麼？

②你一定常常跑到餐廳白吃飯。

③把皮夾用在女人身上，以支付郵資。——— 4分

※第二章完※　　下期待續



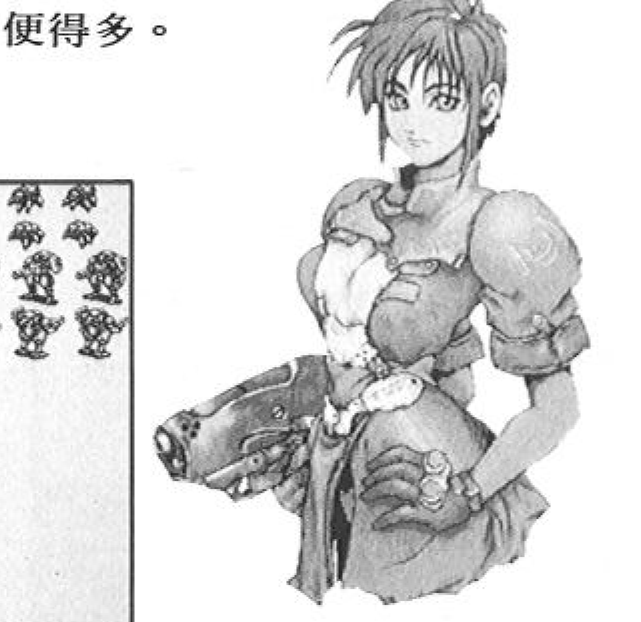

# 鎮暴 METAL JACKET CRW特遣隊 攻略心得

毛毛

花了好長的時間等待，終於等到這款號稱『即時戰略』的遊戲了。遊戲畫工的表現還算不錯，不過任務難度則不算很簡單；所以筆者特地提供以下的心得供各位讀者參考。

與英美諸國的即時戰略相較之下，其實本遊戲算不上是即時，雖然螢幕上的時間一直在流動（可以用滑鼠右鍵暫停），不過玩家只要一輸入指令，遊戲就會中斷，等指令輸入完成，遊戲才繼續進行，因此玩家得好好利用這種特質來作戰。玩家要注意兩點，因爲是中斷式的輸入，所以輸入時可以神閒氣定，慢慢來；另外，由於是中斷式輸入，所以當敵人在攻擊時你是很難插斷輸入指令的，加上畫面會一直晃動，所以要選取座機相當不易，最好利用中斷式輸入的特性，先看準時機以右鍵中斷遊戲，再慢慢下達指令。

遊戲中有一點相當麻煩的，就是視角問題。由於錯誤的貼圖技術，玩家會發現代表地物地貌的底圖，時常被部隊的圖形覆蓋，使得部隊的位置顯得相當奇怪，這點玩家要稍微適應；比較麻煩的是地圖上有幾個位置出現失控的現象，玩家部隊移動到這些地方時會不受控制，雖然不會當機，不過這個失控的隊員就只能呆呆的等到該關結束。避免這種事發生的最好方法，就是玩家安排行動路線時，不要安排需要轉彎的路線，以免隊員卡在奇怪的地方。基本上這個遊戲的移動 AI 不算是很好，不是你可以依靠的對象。



雖然遊戲中過關時有增加點數的設計，不過影響不太大，眞正有影響的是武器使用，玩家要好好選擇武器搭配。機種部份，具有『索敵』機能和『狙擊』機能都相當重要，尤其是『索敵』，因爲遊戲中的視野計算蠻奇怪的，加上轉身很慢，可能還沒轉到一半就被人幹掉了，所以最安全的方式，就是先用索敵功能看看清楚再進行攻勢，最後要掃清現場時，使用『索敵』功能也遠比移動部隊方便得多。

## 任務說明

### 任務 1

**狀況：** 右派份子在市中心進行暴動，目的爲阻止「反對排擠外國人運動」的人權擁護團體進行遊行示威，而該附近區域已經有暴力傳出。警方已經將他們從市中心引到灣岸地區，現場的一般民衆也都撤離了。

**作戰：** 任務是因爲警方請求協助而出動。對方人數並不多，可是根據情報顯示，其裝備及武裝車輛已使警方無力掌控。即刻前往現場，『處理』所有具有活動能力的人、機，這次的任務由已經整裝完畢的四位隊員執行即可。

**說明：** 這次任務玩家沒有選擇的權力，電腦預設部隊上場。

### 任務 2

**狀況：** 陸上自衛隊研發的攻擊型機械人「 SdPz-02 」在空運途中失控，機內的武器裝備和輸送機一起墜落。派往回收的部隊遭失控的機械人攻擊，機械人並向市中心移動。根據情報

局資料，這次事件是恐怖活動，並預測「SdPz-02」已由恐怖組織所控制。

作戰：趕往現場，準備處理潛伏在作戰區內的「SdPz-02」，要將它徹底擊毀，讓損失減到最低；任務中可能會受其他恐怖份子攻擊，請排除之。攻擊「SdPz-02」爲第一優先目標，作戰以 4 名成員完成。

說明：地勢高低不平，玩家要善用『索敵』機能。

## 任務 3

狀況：公安部指出，在第八工業區將會有大規模的恐怖武裝行動。情報已掌握恐怖份子的行動計畫、武器配備及指揮所的位置，準備前往敉平恐怖行動。

作戰：在第八工業區將有恐怖武裝行動。立刻至現場阻止事件發生，目標爲恐怖組織領導人所搭乘的裝甲車輛，敵方全部武力達兩個中隊的規模，並有武裝車輛。編組機動隊攻擊指揮室（座標：X28，Y8）。此處防衛鬆散，要採取閃擊戰術。要同時攻擊 2 大部隊，所以將部隊編成兩軍。

說明：玩家將安排兩支部隊作戰，重點攻擊爲指揮室，請安排高機動力部隊。

## 任務 4

狀況：恐怖組織將採取行動，暗殺正訪問本國的友邦元首。總統以事態嚴重直接下達『保護友邦元首』指令。保護目標已完成公務行程，預定明日返國。

作戰：使保護目標安全到達機場（座標：X6，Y4），擊退恐怖行動。技術研究本部日前失竊了開發中的三套狙擊裝備，疑爲本次的恐怖行動相關事件。保護目標的座車爲任務指標。

說明：記住，本次任務目的爲保護，非殲滅行動，不要追擊撤退的恐怖份子。

## 任務 5

狀況：警察特別搜索班對於販毒組織進行強制搜查，引起激烈的反擊，我們有理由相信該組織在偷偷的運輸毒品、武器，並可能持有相當數量的重型武器。

作戰：該組織的總部警戒森嚴，守衛工作非常完整，並由於位於市中心，所以無法以軍事行動處理，必須進入屋內將敵方的武力消滅。若對方有反抗行動，一律殲滅。注意，敵方擁有相當大規模的武器，建議從敵方側面攻擊。

說明：首次出現傭兵部隊，近40名恐怖份子需處理。

## 任務 6

狀況：經過調查，犯罪組織的武器來源已經確定，並有高級政府官員爲幕後黑手。情報局指出，走私武器多半從海外由船隻輸入國內，並保管於港口地區的倉庫裡。

作戰：任務現場預計有大量的武器以及專業恐怖份子。有情報指出，數日前有相當多的貨櫃運入，隨後就開始製造的兵器。此次任務就爲即刻前往現場，摧毀武器庫及所有裝備。

說明：你需要強勢攻擊火力以完成任務。

## 任務 7



狀況：在前次任務所出現的政府高級官員，在情治單位試圖接觸時潛逃，目前於美國大使館要求保護，這個人就是我國軍事負責人－國防部長。非正式的情報指出，他將帶領自衛隊中的親右派進行武裝叛變，建立軍事政權，準備以武力征服這正處於混亂中的國家。

作戰：各位的任務是暗殺國防大臣，阻止其計劃。大臣今天將由自己的部隊護衛回到基地，在其移動行程中執行暗殺。大臣座車從大使館（X14，Y5）到達基地（X45，Y8）之前務必擊毀。注意：須先將護衛座車的裝甲車輛擊毀，才能完成目標。

說明：別光顧著和人聊天…

## 任務 8

狀況：昨日清晨，自衛隊基地內一部份部隊發生了武裝暴動，該武裝部隊爲國防部長所組織，預料目前基地內部已被控制，但由於通訊中斷，無法得知正確情報。

作戰：這次作戰任務由大統領直接下達命令。主要目標爲叛國的前任國防部長，而且敵方所佔據基地中擁有開發局的開發中武器，所以與過去的任務相較之下，有無法想像的火力。混亂狀態不能繼續下去，雖然十分困難，但只要能暗殺國防部長，在他們失去領導者混亂的同時，就可能一口氣將他們擺平。

說明：最後的任務，待解的謎。

承下頁

## 我方人員資料

| 名字 | 裝備 | 耐久 | 格鬥 | 行動 | 敏捷 | 感覺 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 莉子 | COM | 13/17 | 15/18 | 15/16 | 16/20 | 18/40 |
| 艾咪 | ATT | 13/20 | 16/17 | 15/10 | 18/17 | 17/30 |
| 珍妮 | ATT | 18/20 | 15/30 | 17/17 | 13/12 | 14/20 |
| 奈德 | ATT | 15/40 | 16/18 | 14/15 | 17/10 | 13/15 |
| 鮑曼 | DEF | 17/20 | 13/17 | 14/15 | 10/16 | 15/20 |
| 史考特 | DEF | 14/20 | 16/20 | 10/15 | 13/20 | 17/20 |
| 半藏 | SNI | 15/20 | 17/40 | 16/25 | 18/20 | 16/40 |
| 柏田 | SNI | 15/20 | 16/20 | 18/30 | 13/20 | 16/28 |
| 戰鬥員 | L1 | 00/00 | 10/10 | 04/04 | 02/02 | 02/02 |
| 戰鬥員 | L2 | 00/00 | 12/12 | 08/08 | 04/04 | 04/04 |
| 戰鬥員 | L3 | 00/00 | 14/14 | 12/12 | 06/06 | 06/06 |
| 戰鬥員 | L4 | 00/00 | 16/16 | 16/16 | 08/08 | 07/07 |
| 戰鬥員 | L5 | 00/00 | 18/18 | 20/20 | 10/10 | 08/08 |

（下限／上限）



## 我方重裝備資料

| 名稱 | 耐久 | 攻擊 |
|---|---|---|
| 指令類型 | 320 | 50 |
| 攻擊類型 | 250 | 60 |
| 防禦類型 | 300 | 30 |
| 狙擊類型 | 250 | 20 |
| 裝甲車 | 250 | 00 |
| 裝甲車 | 300 | 00 |
| 戰車 | 450 | 00 |
| 戰車 | 500 | 00 |
| AS | 250 | 40 |
| M8-GIANT | 500 | 30 |
| HAS-X08 | 300 | 30 |
| 狙擊裝備 | 350 | 60 |
| 狙擊裝備 | 300 | 50 |
| HAS-X10 | 800 | 00 |
| SdPz-02 | 350 | 50 |

## 我方兵器資料

| 名稱 | 對甲 | 對人 | 射程 | 命中率 | 範圍 | 彈數 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 來福槍Ⅰ | 45 | 50 | 5 - 5 | 70 | 1 | 45 | 3 |
| 來福槍Ⅱ | 60 | 70 | 5 - 5 | 75 | 1 | 35 | 3 |
| 來福槍Ⅲ | 80 | 95 | 6 - 6 | 85 | 1 | 20 | 3 |
| 機關槍Ⅰ | 90 | 80 | 4 - 4 | 50 | 2 | 25 | 5 |
| 機關槍Ⅱ | 120 | 100 | 4 - 4 | 60 | 2 | 15 | 5 |
| 狙擊槍Ⅰ | 80 | 100 | 6 - 6 | 90 | 1 | 20 | 3 |
| 狙擊槍Ⅱ | 105 | 125 | 7 - 7 | 95 | 1 | 15 | 3 |
| 狙擊槍Ⅲ | 125 | 150 | 8 - 8 | 100 | 1 | 10 | 3 |
| 散彈發射器 | 90 | 95 | 4 - 4 | 55 | 2 | 10 | 10 |
| 20mm 散彈砲 | 100 | 105 | 5 - 5 | 40 | 2 | 15 | 12 |
| 30mm 散彈砲 | 110 | 120 | 6 - 6 | 40 | 2 | 12 | 14 |
| 火箭發射器 | 95 | 110 | 4 - 4 | 50 | 1 | 12 | 12 |
| ATM 導向彈射器 | 140 | 0 | 5 - 5 | 90 | 2 | 10 | 15 |
| 88mm 來福砲 | 185 | 230 | 5 - 5 | 70 | 1 | 08 | 20 |
| 60mm 電熱砲 | 350 | 550 | 7 - 7 | 90 | 2 | 05 | 25 |
| SFW 發射器 | 250 | 350 | 6 - 6 | 95 | 3 | 05 | 25 |




## 恐怖份子兵器資料

| 名稱 | 對甲 | 對人 | 射程 | 命中率 | 範圍 | 彈數 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 來福 A | 55 | 70 | 6-6 | 80 | 1 | 30 | 3 |
| 來福 B | 75 | 95 | 7-7 | 90 | 1 | 20 | 3 |
| S 機關槍 | 85 | 100 | 4-4 | 60 | 2 | 20 | 2 |
| 火箭發射器 | 65 | 90 | 4-4 | 70 | 1 | 20 | 2 |
| 散彈砲 | 55 | 80 | 5-5 | 80 | 2 | 10 | 4 |
| P. 掃射裝置 | 80 | 100 | 4-4 | 90 | 3 | 05 | 10 |
| AT 來福 A | 60 | 70 | 5-5 | 60 | 1 | 40 | 5 |
| AT 來福 B | 80 | 90 | 6-6 | 70 | 1 | 30 | 5 |
| AT 來福 C | 100 | 60 | 7-7 | 80 | 1 | 20 | 6 |
| S 機關槍 A | 110 | 75 | 4-4 | 60 | 2 | 50 | 3 |
| S 機關槍 B | 80 | 90 | 5-5 | 70 | 2 | 50 | 3 |
| .50 來福 | 95 | 105 | 4-4 | 95 | 1 | 40 | 9 |
| 散彈砲 | 65 | 120 | 4-4 | 50 | 2 | 10 | 12 |
| 火箭發射器 | 70 | 80 | 6-6 | 50 | 1 | 10 | 10 |
| TOWATM | 75 | 0 | 5-5 | 70 | 2 | 05 | 8 |
| ATM 導向飛彈 | 100 | 0 | 7-7 | 80 | 2 | 08 | 5 |
| 88mm 砲 | 100 | 130 | 6-6 | 70 | 1 | 15 | 10 |
| 120mm 砲 | 120 | 200 | 5-5 | 75 | 1 | 20 | 10 |
| 20mmSTG | 90 | 100 | 7-7 | 80 | 2 | 20 | 15 |
| SFW 發射器 | 90 | 90 | 7-7 | 60 | 3 | 10 | 10 |

# 異星搜奇

●徐維成



小●說●式

# 攻略篇

## 故事緣起

### 太空梭外

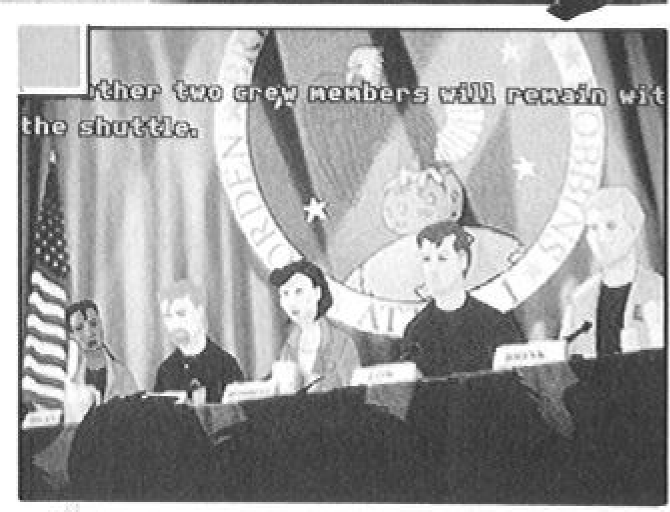



「這眞是世界上最無聊的地方！」的確，有什麼地方還會比待在柏尼歐外太空觀察中心中，守著千篇一律的電腦螢幕要來得更孤單寂寞呢？也難怪守夜的職員得藉著打電話給女友來慰藉一二了！但就在這個時候，一個不明的物體出現在畫面上，而根據電腦計算，這顆隕石將在三週之後撞擊地球！



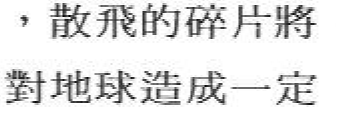
柏尼歐外太空觀測站

爲了避免被命名爲「阿提拉」－這是中古世紀領軍打入羅馬帝國的匈奴族首領的名字－的隕石直接撞擊地球，美國太空總署決定派出一艘太空梭，載著最優秀的人員前往太空，企圖以炸彈將其炸離預定的軌道；而根據行前所召開的記者會，大家得知除了領隊的 Boston Low 曾接受長期的軍事訓練之外，其他如 Maggie Robbin 和 Ludge Brink 等，一個是語言專家、一個則是著名的考古學家，當然，資深飛行員 Ken Borden 和載運專家 Cora Miles 也在任務人員之列，接下來的，就等太空梭升空執行任務了！

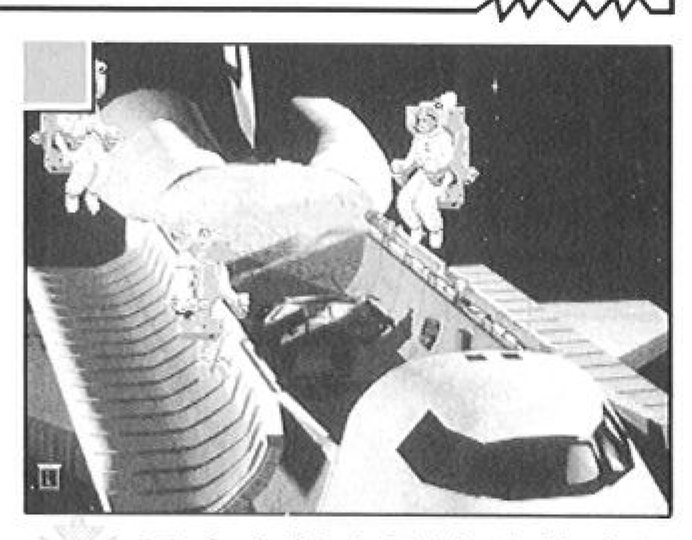


優秀的隊員在出發前接受記者訪問

經過許多學者的評估，發現將小隕石完全炸毀並不是一個好方法：因爲離地球過近，因而當爆破威力過大時，散飛的碎片將對地球造成一定的傷害；所以，大家一致決定在隕石的兩個定點上安置炸彈，利用適當的破壞力，使隕石略微偏離軌道，假如順利的話，說不定以後在晴朗的星空，我們就可以同時看見兩顆月亮了！因此，當太空梭來到隕石附近之後，由 Boston 所領隊的三人登“石”小組，便漂浮到梭外，準備展開這場重大的任務。



## 到隕石表面(ATTLIA)


三人小組來到太空梭之外

當三名人員就定位之後，Boston 首先《拿出通訊器（Pen Ultima）》，請負責載運的 Miles《啓動梭內的 Flying Pig》，當兩人確定外界環境一切無誤之後，Miles 便操作機器手臂提起 Flying Pig 釋放到太空中，而 Boston 在《檢視 Flying Pig》之後，便拖著它與 Brink、Robbins 來到隕石的表面，接著便《打開 Flying Pig》、在其中《取出 Alpha、Beta 兩組炸彈裝

置、一把鏟子（ Shoel ）及無重力掘鑿器（ Zero-G Digger ）》。

在Attila右上方的 Quadrant 2 ， Boston 《使用無重力掘鑿器（ Zero-G Digger ）將目標表面（ Target Surface ）挖平》，等表面露出平整的土壤（ Dirt ）之後，而在《安裝Alpha炸彈裝置的過程》中，Brink 也在一旁助了一臂之力，最後則《用瞄準器（ Arming Key ）啓動引爆裝置》，因而在炸彈的頂端，隱隱透出閃爍的紅光！

不過在 Quadrant 3 就沒那麼順利了，因爲在原先預定的埋設點上有一塊大石頭（ Boulder ），於是 Boston 試著《拿鏟子用力挖開巨石》，也幸好他們早有先見之明，叫 Brink 先行離開先前所在的位置，否則被撬開的石頭就將剛好砸上 Brink ！而撬開大石之後，發現石下是一塊平整的表面（ Surface ），因此接下來《安裝 Beta 炸彈裝置》就方便許多，然後重複《用瞄準器啓動》的程序。

待一切就緒之後， Boston 等三人便回到太空梭外，《使用通訊器與 Borden 聯絡》，並《要求他啓動爆炸程序》，等全體人員都回到太空梭內，Borden 便將太空梭飛往安全區域，同時引爆炸彈，只聽見「轟！轟！」的兩聲，「阿提拉」成功地被炸離撞擊地球的軌道，預定的任務就只剩下到隕石上採集標本了。

## 隕石內部

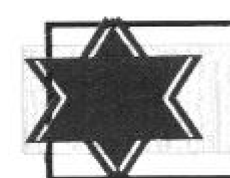
當 Boston 三人再一次來到隕石表面，發現炸彈竟然將隕石炸開一條大裂縫，看來可以通往深邃的“石心”，於是Brink 提出入內一探究竟的提議，在詢得大家的同意之後，在 Flging Pig 的燈光引路之下，三人一路向下探訪，而在巖壁之上卻意外地發現了應由人工所製成的「金屬板（ Metakic Plate ）」，《輕推該版》，金屬板便陷入巖壁之中，消失地無影無蹤！



隕石表面出現了一道裂縫

在附近的巖壁上，一共還有著三個不明的突出物（ Odd Projection ），一一用無重力挖掘器挖開表面的土壤》，發現是另外三塊金屬板 ，而在《輕推該版》之後，三塊也分別陷入巖壁之中，不過其中在左下角的一片金屬塊在巖壁上留下了足以令人通行的通道（ Dark Tunnel），而艦長 Boston 這時揭露了他身受太空總署的密令，調查任何有關異星文明的產物，因此，三人決定《往黑暗甬道的另一頭前往探查》。

來到隕石的內部之後，發現在堅硬的表面下卻是完全中空，而底部竟然還有一個五角形的基座（ pedestal ）！在基座四周， Boston 等三人《拾起散落的四片金屬板》，並試著《拿到基座上四方形的凹痕中組合（ Square Indentations ）》，不過當四片金屬板拼成一個完整的四方形時，就彷彿啓動機關似的，先是金屬板變化成三角形，然後四周發出一道又一道的光線，交織成無數個五芒星，同時隕石的外表也變成如透明的水晶般，迅速地動了起來，就是太空船似的，把 Boston 、 Brink 、 Maggie 等三人送往未知的世界…



## 異星初覽

### 異星主島

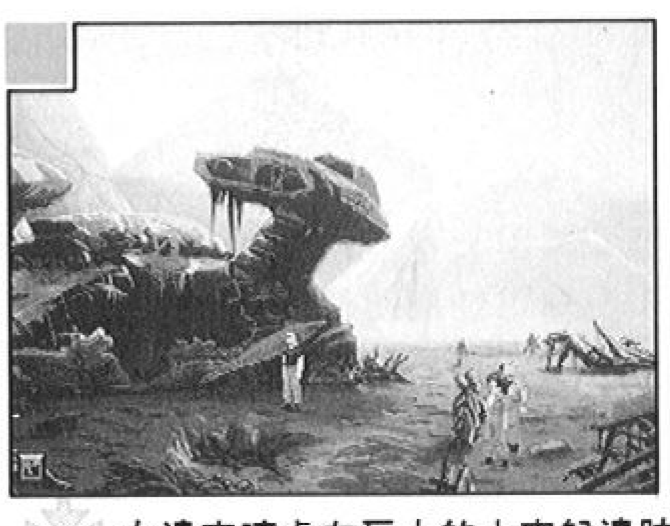
亂葬崗

斜陡坡

太空船殘骸

中央平台

雖然那是一個完全陌生的環境，但大氣卻與地球類似，因此，一行三人放心地脫下了太空衣，準備往四周探險；不過， Brink 卻對 Boston 的領導抱持懷疑，因爲就專業的眼光來看，身爲考古學家的他，平常就習慣在不明的地區中出沒，所以該由他來領隊，但 Boston 卻認爲只有平常接受求生訓練的軍人，才是現在大家所需要的，雖然領隊事件由 Maggie 同意暫時讓 Boston 來擔任領隊而平息，不過已經種下了不和諧的種子。


左邊空曠處有巨大的太空船遺跡

走出中央的平台，三人首先《走往左邊的空曠處》，出現在他們眼前的，赫然是一座巨大的太空

船遺跡，可想而知的是，這顆星球曾經有著高度文明的發展，那爲什麼今天這一切會僅存破舊不堪的殘骸呢？三人帶著心中的疑惑《走進殘骸（ Wreck ）》，在太空船的內部， Boston 先《扯下懸在上方的電線（ Hanging Wire ）》，結果從電線缺口卻飄出一片藍光，這團電氣呈現如幽靈般的型態在三人面前，， Boston 還伸出手摸了它一下，但不久藍光便一晃而逝，只見地上憑空出現了一把手杖（ engraved rod ）。

在幽靈消失之後， Boston 摸著發麻的手，心有餘悸地說：「天啊！還眞電了我一下！」，但接著他還是把權杖和電線一　一拾起，同時又打開一旁的箱子（ chest ），在箱子裡拿到了一個泛著藍光、如圓球般的不知名裝置（ device ）。

前往上方不知名的地點，才發現是一個亂葬崗，在土堆中滿是一些奇形怪狀的動物骨骸，《一一挖開之後》，從裡面找出了一隻相當堅硬的長牙（ tusk ），和一塊上面還有數隻利齒的顎骨（ Jaw Bone ）。

結束在太空船殘骸與一團亂骨間的搜索之後，一行三人這回走到平台右方的一堆亂土，該處的邊緣盡是相當險陡的斜坡，看來是無法輕易攀爬過去的，因此， Boston 不顧 Brink 的冷嘲熱諷，《把剛拿到的不知名裝置拿出來》試試運氣，結果發現裝置上出現了一道指向附近地面土堆的箭頭，於是他們《拿出鏟子挖開小土堆》，赫然發現了一個類似項鍊（ Bracelet ）的物品。

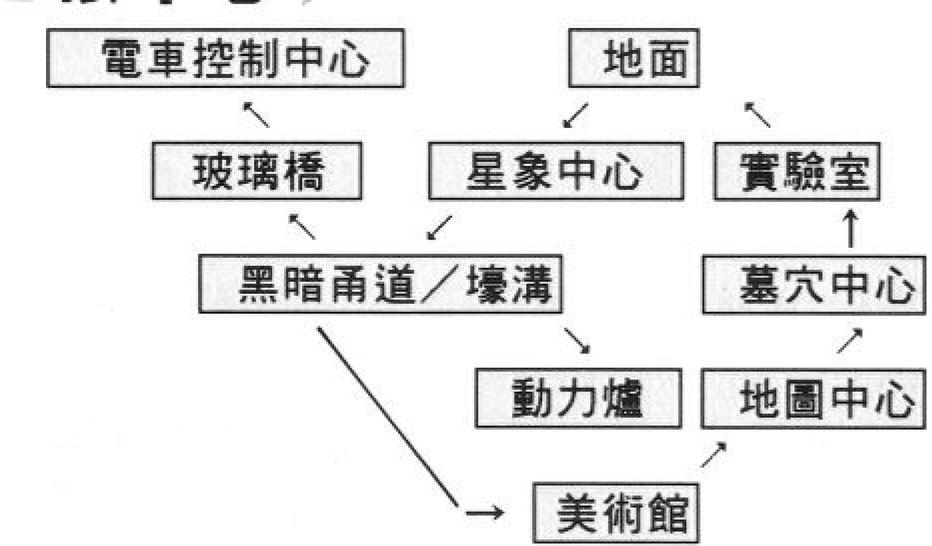
再一次走回中央的平台（ dais ），分不清到底是電氣還是幽靈的藍光，又一次在三人面前出現，在一陣閃爍之後，最後消失在地面的一個土堆裡，接下來 Boston 和 Brink 兩人輪流試著《拿鏟子挖開土堆上的小洞（ small hole ）》，誰知就當 Brink 挖通小洞的瞬間，地面突然出現一個大窟窿，原來地底竟然是中空的！倒楣的 Brink 就從洞口跌了下去，一代英才就這麼魂歸離恨天了！



倒楣的Brink從裂開的大洞中落下

## 中央連接室（NEXUS）

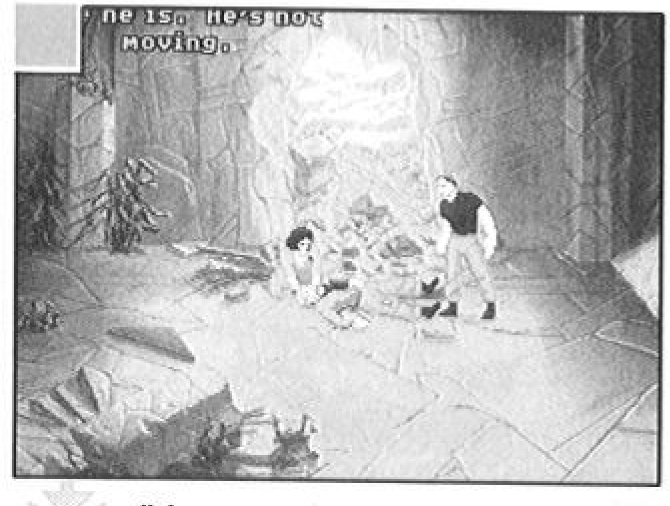
### 連接中心




隨著 Brink 的死亡，三人小組也出現了決裂， Boston 決定沿著裂開的洞口往下探訪，但 Maggie 卻希望能自由行動，因此大家便分道揚鑣，期許彼此能有不同的發現，而聯絡的方式就是透過身上的通訊器。

站在 Brink 的屍體旁， Boston 默哀了一陣子，接下來巡視一下四周的狀況，發現這似乎是一個中央連結室，周圍共有五座緊閉的大門（ Sealed door ）、一條黑暗的甬道（ Dark Tunnel ）、和一道向下延伸的壕溝（ ramp ）。

而在屍首附近的地面，先是看到了一塊類似在「阿提拉隕石」中找到的金屬板（ plate ），另外還撿到一把紫色的手杖（p-urple engraved rod），對手杖上的花紋檢視一番，會發現四個顏色形狀不一的圖塊，看來可能是某種密碼（每一次進行遊戲時，所撿到手杖上的花紋將不盡相同）。



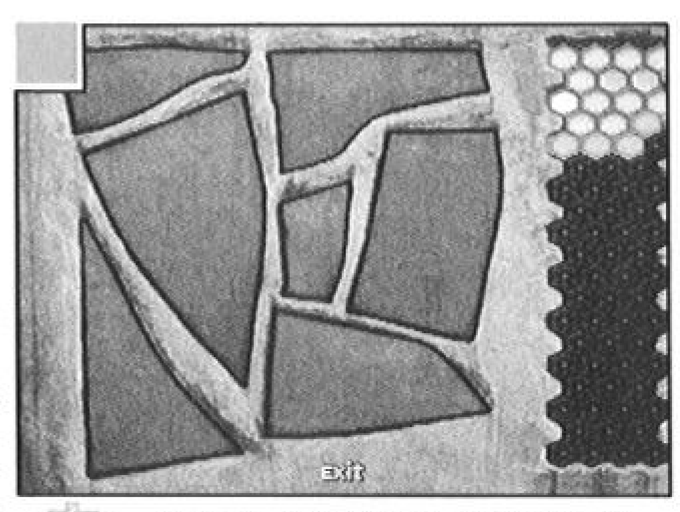
對 Brink 的屍首進行哀掉

從壕溝處向下走去， Boston 來到一座巨大的動力爐旁，沿著邊緣往下方望去，他看到三條強大的藍色光束，由下而上地投往動力爐的底部，但其中一道光束卻偏離了應有的角度，因而無法完全啓動系統；而光束的底部，遠遠可隱約看見一枚透鏡（ unattached lens ），看來「透鏡鬆落」該是造成目前缺乏動力的原因。

想拾起透鏡、並安裝到適當位置的 Boston ，在「心有餘而力不足」的無奈下，轉而研究旁邊兩台不知名的機器，發現只要一按下左方儀器上的三角形按鈕（ triangular button ），從上方便會出現一個泛著藍光的菱形夾子，不過得先從中央的控制台輸入適當的指令，菱形夾才可以代替 Boston 到動力爐底部，撿起透鏡且拿至正確的位置安裝（

從控制台依次輸入左、左、左、左、左、下、下、中、上、上、上、上、上、上、上、中，假如輸入錯誤的話，按下左上的按鈕可以清除前一個所輸入的資料，按下左下的按鈕可以清除全部已輸入的資料）。

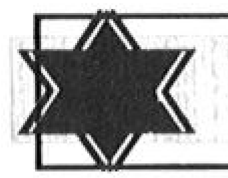
隨著菱形夾將透鏡放回正確的位置，三道光束開始集中在動力爐的底部，接下來便傳來一陣陣隆隆的機械運轉聲，看來這顆星球的基本動力已經開始正常運轉了！



從控第台輸入控制菱形來的指令吧

回到中央連結室之後， Boston 開始利用在紫色手杖上看到的圖樣，試著對每一道封印住的大門，《在各個儀表版（ Panel ）上輸入》；而在經過幾次嘗試之後，終於發現黑暗甬道左邊的大門，在輸入四個圖樣之後，開始有了異樣的反應，先是幾道電光從門上晃過，雷鳴般的機關聲也轟然響起，五道握有返回家鄉之謎的命運之門終於打開了一扇！

而 Boston 從打開的大門走進之後，首先看到一個奇怪的三角柱，上面還有一個藍色的小圓點，不知道有什麼特別的功能，好奇的他《伸手一碰》，伴隨著如火車氣笛般的聲響「嘟！嘟！」，從旁邊的軌道滑來一顆藍色、圓球狀的物體，看來該是輛電車吧！ Boston 勇敢地《走進電車》，看看將會到達什麼地方。



# 美術中心（MUSEUM）

## 美術館

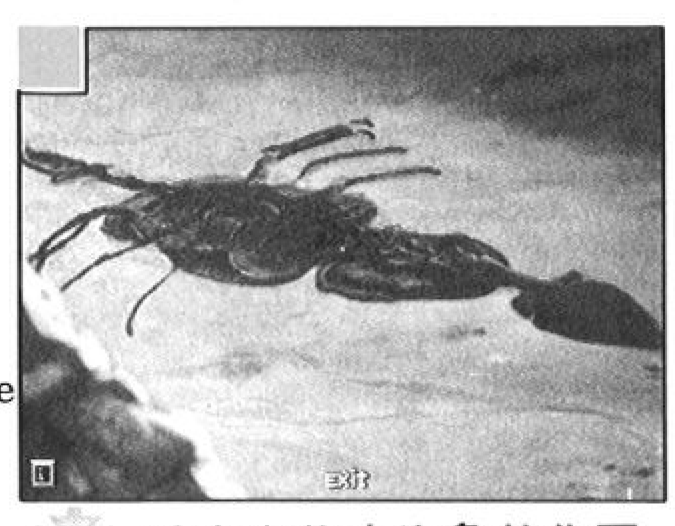
奇怪裝置 → 美術館 → 圖書館 ↗ 終點 → 脆弱石門 → 化石

圖書館 ↘ 海邊 → 水底 → 水底洞穴

搭著這部藍色特快，在異星的海底穿梭，一路經過了許多美麗的景觀，最後來到主島之外的一座小島，而此處終點站旁的牆上，有一扇脆弱的石門（ wakened door ），不過憑 Boston 一人之力仍無法推開，更別提遠處那扇堅硬的大門了，所以 Boston 繼續往外面走去（ outside ）。

在這附近的地面上， Boston 發現了一幅生物的化石（ fossil ），看起來像是隻大烏龜，然後沿著左邊的道路走向海邊（ water ），正好看見一幕大海鰻生吃海龜的駭人演出！若不是 Boston 見機得早，先行躲在一堆石頭後面，說不定也成爲那隻殘暴海鰻的食物。

走回化石處，穿過拱門往上走（ up ），在山崖邊發現一部奇怪的裝置（ strange device ），不過上面的控制台（ panel ）卻無法打開，也不知該如何移動下方的透鏡（ len ），在徒勞無功之餘，從旁邊的門口走進，卻意外地看見驚人的景象！



地上有隻大海龜的化石

這裡似乎是座美術館（ museum ），周遭共有四幅顯示幕（ display ），分別講述 Boston 一行人來到這顆星球的經過，而外星人還「順便」在此表達迎接之意，「難道這一切都在他們的預料之中嗎？」 Boston 心中浮現了這樣的疑問。

繼續看下去，赫然發現外星人們已經有了能讓死者復活的發明！看來只要將某項物品使用在生物的骸骨上，就能生肉長肌，死而復生！

利用復活石可以讓生物的骸骨重生

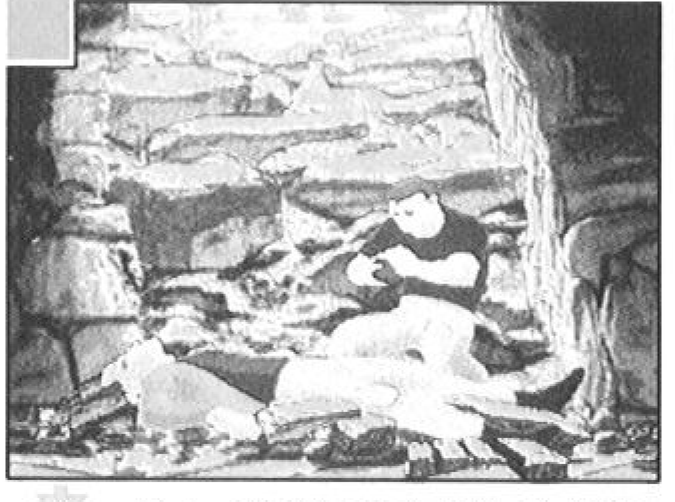
Boston 喜出望外地歡呼：「看來 Brink 該是有救了吧！」。

至於其他兩幅，一幅是本星球的兩顆衛星，互

蝕成新月狀，而月光投射而下，從高山的缺口穿過，直射過一棵大樹；另外一幅則是使用炸彈來炸開物品，以便開啓另一番天地；這些叫 Boston 看得滿頭霧水，不過可以確定的是，這一切都是外星人們企圖傳達給他們的訊息！

在入口處不遠的地上， Boston 《撿到兩顆綠色的水晶》（ glowing crtstals ），這或許就是神秘的復活石吧！接下來《把一旁壁上的金屬板（ tablet ）也拆下來》帶在身邊，當然，還有一把相當重要的紅色手杖（ red engraved rod ），這應該可以用來打開中央連結室裡另一扇緊閉的大門。

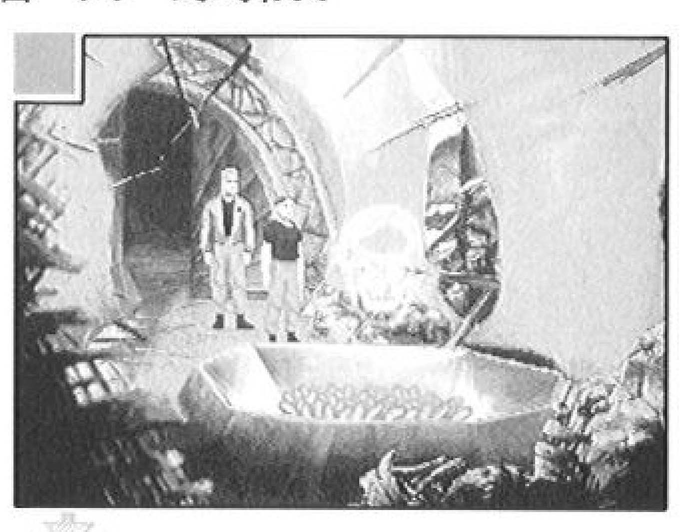
在撿到紅色手杖的地點，下方有另一扇門，當 Boston 走進之後，意外地發現 Maggie 這名伙伴，正在這類似圖書館（ library ）的地點，努力地對各項儀器進行分析，希望能瞭解外星人語言的結構，進而習得儀器、語言的應用。「我希望能安靜地工作，沒事的話，請離開，不要打擾我！」 Maggie 下起了“逐客令”， Boston 因此決定《回 Brink 的屍體旁》，試試綠水晶的功效。


Boston 拿出綠水晶在 Brink 身上使用

雖然人死了就一了百了，對屍體做些「處理」該是無傷大雅的，但 Boston 還是在經過一場內心交戰之後，才回到 Brink 面前，準備拿出綠水晶來試試；於是他《在 Brink 的身上用力地劈開綠水晶》，只見緩緩地流出一股綠色的液體，滴到 Brink 身上之後，便迅速地擴散，接下來， Brink 渾身泛出綠光，然後動了幾下，微弱地睜開了雙眼。

「天啊！你眞的復活了！」 Boston 高興地向 Brink 祝賀，但什麼都不記得的 Brink 卻嘲笑起 Boston ，認爲這是個無聊的低級笑話，但經過 Boston 一再地說明，他彷彿回憶起自己從裂開的大洞中掉下之後，便喪失了一切知覺，再加上自己似乎脫胎換骨、精力充沛，才相信自己眞的到鬼門關繞了一圈，而且還因禍得福！

就連當事人不相信了，又何況是遠在圖書館埋首研究的 Maggie 呢？因此當 Boston 拿出通訊器告知這好消息時，被研究所苦的她沒好氣地數落了 Boston 一頓，要不是 Brink 在一旁幫腔， Boston 可能會被罵得狗血淋頭，但無論如何，終於又回到當初三個“人”的時候了。


可怕的骷髏標誌到底代表什麼

帶著 Brink 回到那扇微弱的大門外，試著合兩人之力來開啓，果然便輕易地推開石門，在他們面前的是一座滿是生命水晶的池子！不過，幽靈又來了，而且還以骷髏頭的形狀在池子上盤旋許久，叫人不寒而慄。「難道水晶有什麼副作用嗎？」 Boston 這麼想著，但 Brink 卻認爲「所出現的骷髏標誌表示水晶可以戰勝死亡！」，儘管兩人有意見上的分歧，但 Boston 還是決定《拿幾顆水晶》放在身上。

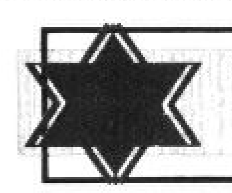
在池子旁邊，有一顆類似剛剛在顯示幕上看見的炸彈（ cainster ），於是 Boston 決定《拾起它》，並回到海鰻吞吃海龜的岸邊；這一次，又一隻可憐的海龜成爲海鰻的點心，而且海鰻還把一堆骨頭（ loose bone ）吐到岸邊！

就在海鰻肆虐的同時， Brink 卻悄悄地離開 Boston 的身邊，當 Boston 發現的時候，百般呼喚也得不到任何回音，失望之餘，他決定試著把地上的一團亂骨《拼湊回原來海龜的模樣》（拼完後，原先 loose bone 的訊息會變成 dead creature ），《接著把炸彈（ cainster ）放進海龜骸骨中》，最後則使用綠色水晶讓烏龜再次擁有生命。

假如海龜有知的話，牠一定不希望 Boston 讓牠重生的，因爲牠不過才站起身，往前走了那麼一步路，海鰻就再次出現、再次將牠成爲自己果腹的糧食，但所不同的是，不久便從水中傳出一聲震天的爆炸聲，貪吃的海鰻終於付出了沈重的代價。


在海底山洞的小房間中，藏著重要的物品

當 Boston 跳入水中之後，從另一頭浮出水面時，他發現自己來到一個海底山洞，而前方的小房間（ chamber ）中，有第二塊金屬片（ plate ）與第三把手杖，一把橘色的手杖（ orange engraved rod ）。



# 星象中心

## 星象中心

終點 → 外面 → 山崖裂縫 → 奇怪裝置 → 平台 → 洞穴
奇怪裝置 → 巨大裂縫
平台 → 星象中心

用紅色手杖上的圖樣輸入每一扇門旁的儀表版之後，在光柱（ column ）左邊的大門打開了，不過到裡面按下喚車鈴時，藍色特快並未如預料中出現，看來該是有什麼地方不對勁！不過橘色手杖上的圖樣，卻正是黑暗甬道右邊那扇門的密碼。重複在通往美術館時所執行的動作：用喚車鈴換來藍色圓形特快，搭乘它前往另一座小島。

在電車終站外面（ outside ），洶湧的浪濤聲與氣勢萬鈞的景象陳現眼前，沿著山路不斷向上（ up ）， Boston 來到一道相當寬的裂縫前，四周又沒有任何可攀爬的地方，眼見就卡在此處，突然耳際傳來澎湃的浪潮聲（ rumble ），一道洶湧的波浪從裂縫湧出，因此 Boston 在崖邊等著下一回的波濤聲，然後趁勢往山崖的遠方跳去（ farside ）， Boston 的身子在落下的同時，便被潮浪沖起，安全地落到對岸。

在壕溝的另一邊，有一塊巨大的石頭（ boulder ），算算大小和所在的位置，剛好可以用來當作橫越的橋樑，所以 Boston 《拿起鏟子打下巨石》，讓它成爲一道現成的通路，從此往來就方便多了！

越過壕溝之後，繼續往山上走去（ up ），這裡又有一座奇怪的裝置（ strange device ），上面的控制台仍然無法打開；而在右邊瀑布的石橋對面，在天然的洞穴中有一道巨大的裂縫（ crevice ），另外則在旁邊的巖壁上找到一根藍色、耀著光芒的短棒。



把許多物品廢物利用之後成爲維妙維肖的捕鼠器

從瀑布後面的洞穴走進，在一片廣大的平台上（ plateau ），找到一部古老的手推車，而 Boston 在附近的地上《找到一根金屬短尖釘（ dowel ）》，並將之《裝進車輪中央的小洞（ hole ）中》，接下來再《把附近的長竿掛到短尖釘另一頭的針尖上（ pin ）》，然後《把地上的肋骨柵籠（ rib cage ）裝在長竿另一頭的掛勾上（ hook ）》，最後再《利用細短棍（ rod ）把柵籠撐起》，在經過廢物利用《使用附近東西》之後，順利完成一個可用來捕抓小動物的獸籠。

在手推車右前方的幾個小洞，躲著一隻奇形怪狀的老鼠，爲了順利地捕抓牠， Boston 《在幾個小洞間來回搗弄》，等老鼠跑到捕鼠器左邊之後，再躡手躡腳地繞往左邊，等《來到老鼠身後》，驚慌失措的牠便乖乖地落入爲牠精心設計的陷阱；接下來《把一開始在險陡坡所找到的項鍊裝到老鼠身上》，並《打開柵籠》放牠一條生路，同時也《撿起掉落在地上的細短棍》。

《用鏟子挖開手推車左邊的洞穴（ cave ）》，並在洞口裡《取出藍色球狀般的導向裝置》，中間的三角指標指向地上一個小記號（ tracker spot ），再度《拿起鏟子做苦工》，在土堆裡找到一塊機械的零件（ machine part ）。

走到推車右後方，有一扇打不開的大門，而剛剛找到的零件正好《可以裝進旁邊牆上的控制面版裡（ panel ）》，然後再《把地上的封殼（ cover ）裝到控制面版上去》，此時只要《按一下面版》，說句「芝麻開門」，就可以打開這扇門了。

在這神秘的房間中，在中央的平台上有兩根分別爲金色、銀色的權杖（ twin scepters ），旁邊還有一塊金屬板（ plate ）和一把綠色的手杖（ green engraved rod ）；不管用金銀權杖中的哪一根指向天花板上昏暗的燈光處（ faint light ），一幅以該星球爲中心的星系圖，以立體投影方式呈現在 Boston 面前，而且發現金色權杖可以移動大衛星、而銀色權杖則可以移動小衛星，而當

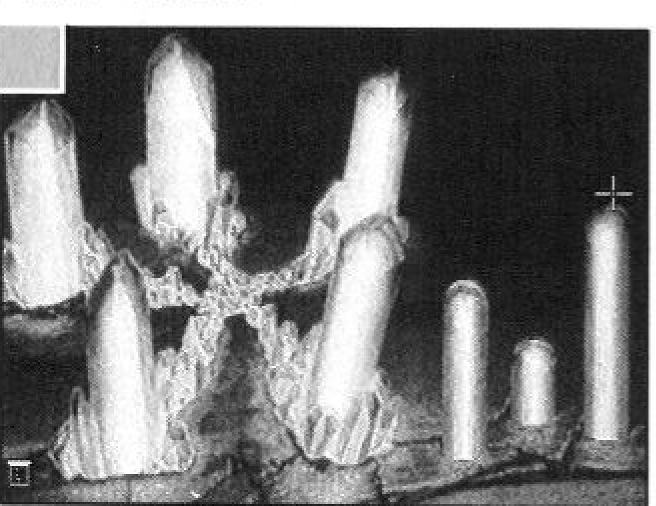
Boston 將大小衛星與本星間調整爲特殊的相對位置時，大小衛星便呈現互蝕的狀態，而投射而下的月光，似乎造成了重大的影響！

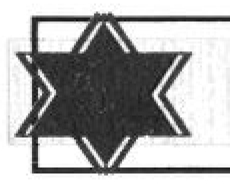
## 特快控制室

在中央連結室（ nexus ）裡， Boston 拿著手電筒沿著黑暗通道（ dark tunnel ）走去，在通道另一頭的，是一座美麗的玻璃橋，在橋的那頭，則是前後兩道氣閘（ airlock ），按下橋頭的按鈕之後（ button ），便會打開第一道氣門，然後走到氣閘中，連續按兩次氣門內的按鈕（ button ），第一次會先將外面的氣門落下，然後再打開內部的氣門。

進到控制室之後，從四周透明的落地玻璃望去，壯麗的海底景觀叫人目不轉睛！而房間中央有一個發亮的控制台，上面有三個小圓孔，而左邊則有五根水晶，其中四根露出璀璨的藍色光芒，但有一根卻黯淡無光，看來這該是用紅色手杖打開的門內之所以叫不來圓形特快的原因了！

《把先前在巨大裂縫處所拾得的藍色短棒插入小圓孔中》，其他兩個圓孔也先後升出相同的藍色光棒，此時《用手觸碰那根毫無光芒的水晶》，便有微弱的光芒從水晶的頂端發出，接下來小心地調整右邊三根藍色光棒的高度，將會使水晶的光芒有強弱的變化，而分別將三根光棒調在能使該水晶發出最強光芒的高度之後，整根水晶便大放光明！此時，熟悉的電車聲也在耳邊響起。


調整三根短棒的高度，可使水晶重新發光！



## 地下墓穴

### 地下墓穴

奇怪裝置 → 蝙蝠洞穴 → 機器遺跡

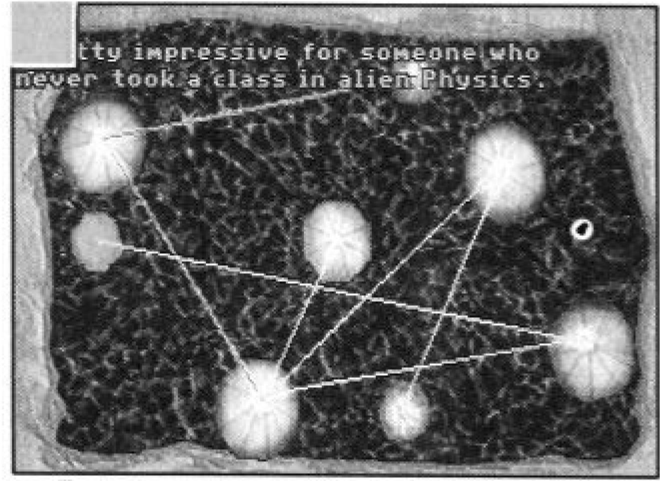
終點 → 尖塔 → 平台 ↗ 奇怪裝置

平台 ↘ 山洞 → 墓穴 → 密道 → 密門 → 金字塔

這一回走進用紅色手杖打開的大門，到裡面再次按下換車鈴，藍色的圓形特快終於來到眼前，搭著它一路來到另一座小島，並走往右方如尖塔般的地點（ spire ），而在那一片平台處（ plateau ），找到一塊不尋常的石版（ stone plate ），《用鏟子挖開石版》，發現後面是一個小山洞（ hole ），山洞內還有一個奇怪的三角形。

在附近的石壁上，有一個小洞（ hole ），但不知該放些什麼好，不過在左前方的地面，有一個雙月形的記號，《一站上去》，感受人的重量之後，便凹下了一個石塊，爲了將其固定，因此拿出細短棍（ rod ）頂住鬆動的石版（ loose plate ），此時，墓穴頂端打開了一個活門（ shutter ）。

從墓穴外面的小徑走出去（ path ），赫然又看見一具奇怪的裝置（ strange device ），試著打開上面的控制版 （ panel ），發現上面有五個可以旋轉的白色菱鏡，而光線將從中央的光源（ source ）射出，投射往其他的白稜鏡，並將色偏爲橘、藍、綠等，只要轉動白稜鏡，讓色偏之後的各色光線，分別投射到相對應的有色稜鏡上，機器便可以正常運轉了！



轉動白稜鏡，讓光線順利投射到各個有色稜鏡

接下來我便試著啓動那奇怪的裝置，卻意外的發現當轉動裝置旁的透鏡之後（ len ），按下裝置上的按鈕，便會發出高低不等的聲響，若在聲響最高時，持續按住按鈕，從主島便會延伸出一條光橋（ light brige ），通往目前所在的裝置，相信等各個小島的光橋都啓動之後，來往小島間相信將更爲便捷。

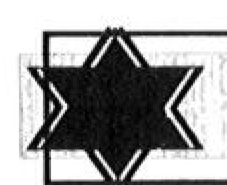
而此處牆上的一幅雕刻又在闡訴雙月從小島間照射的情形，看來非想辦法找出東西來啓動機關不

可！而繼續往上走去，將來到深邃的洞穴內部（ cave interior ），在洞穴的頂端站著一群蝙蝠（ bat creatures ），怕光的牠們，若拿起手電筒一照，便會四散亂飛！

走出洞穴（ outside ）， Boston 找到了揆別甚久的 Brink ，神情高傲的他正埋頭於製作一具奇怪的機器，對於 Boston 對他的問話，不是耳聽不聞，就是愛理不理，一氣之下， Boston 只有先回到中央連結室，看看在第四扇門裡會不會有其他的發現。

# 地圖中心

## 地圖中心



終點 → 岩棚
岩棚 ↗ 力場 → 小島
岩棚 ↘ 坑洞
坑洞 ↗ 地圖中心 → 奇怪裝置
坑洞 ↘ 怪物洞穴 → 洞外
洞外 ↗ 瀑布源頭
洞外 ↘ 海灘

現在沒有選擇了，準備拿綠色手杖來打開光柱右邊的大門吧！不過奇怪的是，當輸入正確的密碼之後，大門仍舊紋風不動，到底是怎麼回事呢？還是把面版拆開來看看吧！所以 Boston 《拿出長牙（ tusk ）把面版撬開》，從裡面的情形看來，唯一的理由該是電路不通吧！因此《用電線（ wired ）將面版與附近地面的火花（ sparks ）相連接》。而當冒出一陣電光、並發出一聲巨響之後，電路終於接通了，不過密碼還是得重新輸入一次。

走出電車終點，前方是一片岩棚（ ledge ），從上方的空曠處（ opening ）可以走往一個有著神秘力場的地點（ shimmer ）；而從右手邊的洞穴（ cavern ）走向右上方的坑洞（ pit ）， 可以在空曠處（ opening ）看到相當奇異的景象， 而且中央還有一個操作平台（ panel ），上面的面版與開門的機關相當類似，因此試著把四根手杖上的密碼一一輸入，空中便出相對應地點的立體影像！這時， Boston 才發現在原先以爲是墓穴的地下，似乎還有不爲人知的秘密通道。



地圖中心裡，長了許多奇形怪狀的植物

而在這個地圖中心的上方有一扇門（ door ），在裡面則有第四具光橋裝置。重複調整透鏡、持續按下裝置上按鈕的過程，又順利地搭起一道光橋，趁著有空，也順便回前面兩個小島，分別將光橋啓動吧！

# 回到地下墓穴

在回到墓穴前， Boston 回到動力爐附近，看看是否能找出可提供機關使用的物品，果然在動力爐上有一塊鬆動的金屬板（ loose plate ），《推開之後》，裡面是一塊藍色水晶（ blue crystal ），看來這就是動力來源了！

回到墓穴的山洞中，《將藍色水晶裝進牆上的凹洞》，從洞穴頂端的活門開始透下微弱的光線，而回到上面一看，卻發現活門上早被日積月累的灰塵（ dust ）所掩蓋，因此光線不夠強！《動手清除灰塵》之後，從高山缺口所照下的雙月互蝕光線，終於經過活門外的稜鏡（ lens ），直透而下，使墓穴下的平台緩緩升起。

平台上面有一座奇形怪狀的生物雕像，看來這該是這顆星球上的高等生物吧！不僅體型巨大、面目猙獰，而且似乎還會飛！眞是相當進化的生物。不過當我輕輕地《一碰雕像（ status ）》，或許因爲長久風化的緣故，整座雕像就這麼粉碎，飄散在風中。

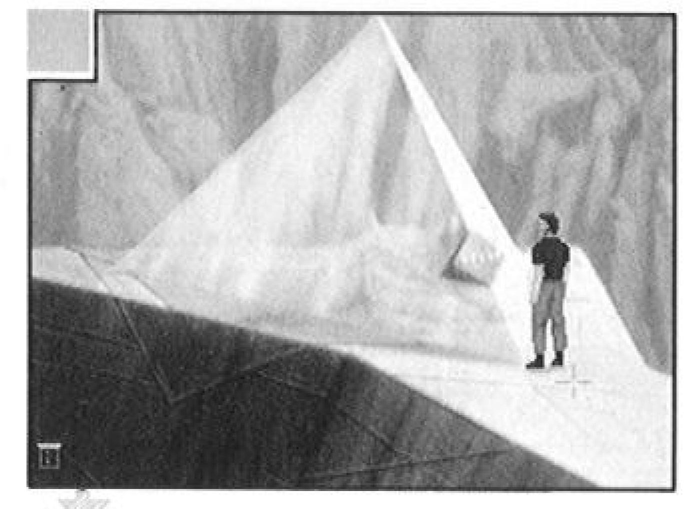
根據立體顯像地圖的顯示，在雕像的平台（ crypt ）下似乎有條通往地底的秘密通道，而當 Boston 《站上平台》之後，平台便緩緩降下，直到墓穴的底層；跳下平台，往左邊一路走去，前面又是一道緊閉的大門，不過在大門邊的控制面版上，卻有一個特殊的小孔（ slot ），小孔中還有一顆生命水晶！

除此之外，在大門的兩側，分別有兩堆不知名生物的骸骨（ broken bones ），原本想《碰碰控制版》，看看會不會幸運地打開門的，誰知道念頭

一動，整座山洞開始搖晃，小孔中的生命水晶竟掉了下來，而且剛好落在其中一副骸骨上，這麼一來，一隻張牙舞爪的怪物便站了起來，幸好靈機一動的 Boston 趕緊拿出在水池中拿到的生命水晶丟向另一堆骸骨，讓另外一頭怪物也跟著復生，「狗咬狗，一嘴毛」，而怪物咬怪物呢？沒有人知道答案，因爲在它們爭鬥的同時，撞落的巨石便將它們壓死了！

還正想著該如何打開緊閉的大門時，卻發現與其他大門不同的是，控制版上面有五個按鈕！這不就和當初在太空船遺跡中，幽靈所交給 Boston 一行人的手杖（ engraved rod ）一樣嗎？！於是試著《拿手杖一點控制版》，果然可以順利地打開大門。

從門口走進去，經過一條窄小的通路之後，Boston 來到一座透明的金字塔前，裡面還可以看到一具完整的外星人遺骸，興奮的 Boston 連忙拿出通訊器告訴 Maggie ，但她卻潑了 Boston 一道冷水，又說到底外星人是好是壞還不知道，又說該怎麼打開金字塔？的確，這些問題都有待考量，而且最重要的是，如果她沒辦法解讀外星語言的話，雙方又該如何溝通呢？


金字塔裡有外星人的屍體

Boston 面對事實之後，首先再一次試著用白色手杖輕點金字塔上的面版，很幸運地，又順利地打開了，接下來該是讓外星人復活的時候了，這時 Boston 不禁回想起 Maggie 的警告，但爲了解開一切的謎，只好置個人死生於度外了：《把生命水晶往外星人的木乃伊上丟吧！》，在一陣綠光閃爍之後，一名高大、壯碩的外星人雄偉地站了起來…。

試著和外星人進行簡單的溝通，但由於語言不通的緣故，實在無法瞭解他想表達的意見，只好先與他道別之後，再拿出通訊器聯絡 Maggie ，看看她是否有進一步的發展，而外星人在與我告別之後，竟再度變回木乃伊的形式，長眠在金字塔的保護下。

才剛與 Maggie 取得聯絡，她就興奮地告訴我她終於成功地瞭解外星語言的結構，隨時都可以與外星人進行對話，但誰知變化突起，一隻不知名的怪獸從後方向 Maggie 突擊，還搞不清狀況的 Boston 只聽見話機另一端傳來求救的呼聲，很快就失去了 Maggie 的消息。

## 解救 Maggie

爲了救回 Maggie ， Boston 決定找Brink助他一臂之力，因此回到墓穴底端，從旁邊的小徑一路走到蝙蝠群居的山洞裡，並《拿出手電筒往它們一照》，亂飛的蝠把在洞外工作的Brink嚇了一大跳，三步併兩步地奔回小路， Boston 連忙趁此機會走到洞外，《用手挖出Brink埋在牆邊的一堆生命水晶》，才剛把水晶收好，憤怒的Brink已經站在身後，但爲了逼Brink加入解救 Maggie 的行列，不這麼做似乎也不行。

經過了一番搜索之後，終於在前往地圖中心的岩棚附近，找到了怪物的巢！原來牠躲在岩棚右手邊洞穴的左方，而可憐的 Maggie 呢？正被層層的蛛絲纏繞，掛在洞穴的半空中。看到 Boston 一行人出現，貪婪的怪物便近過身來，企圖對我們再施以魔爪。

「看來該有一人來引開怪物的注意，另一人趁隙從另一頭跑出洞外，再伺機解救對方！」Boston 把這樣的想法告訴了 Brink《與Brink對話時，選怪物這個話題》，因此Brink決定自己當誘餌，因此 Boston 便順利地從另一頭跑出去，並一路來到外面上方的「瀑布源頭（ fall source ）」。

在瀑布的源流處，有一塊可掀動的活版，從那裡可以使水流改道，因此，Boston 《把旁邊大岩石（ rock ）推倒》，再回到怪物巢穴，叫 Maggie 趁著怪物靠近的時候，拉開身旁的水閘（ gate ，與 Maggie 對話時，選水閘的主題），果然在閘門拉開之後，洶湧的水流便將如蜘蛛般的怪物沖出洞外，落至懸崖之下。


把巨石推倒，改變水流的方向

根據 Boston 當初與Brink的協議，等救出 Maggie 之後，就得把自己身上全部的生命水晶交給他，而且不再妨礙他的工作，於是三人小組乍合即分，只剩下 Boston 和 aggie 準備進行下面的探險。

## 與外星人溝通

現在有了 Maggie 的協助，想與外星人溝通應該不成問題，但身上已經沒有生命水晶，因此兩人先回到滿是水晶的池子邊，檢起幾顆生命水晶，再回到地下墓穴的金字塔前，重複前面讓他復活的步驟，但這一次，將由 Maggie 擔任翻譯的重要工作。

根據 Maggie 的翻譯，發現正與他們進行對話的外星人，其實該算是這顆星球上最偉大的造物主，他創造了一切，包括生物、大地等，不過，他有兩個錯誤的發明 - 就是生命水晶，因為它雖然能讓骸骨重生，但也將導致生命體失去自己的意志與靈魂，成為可悲的行屍走肉！

而最嚴重的錯誤呢？就是他所發明的「神眼（ eye ）」，理論上他所創造出來的神眼，應該令人自由地來往六度時空之中，而且他自豪地認為，他的子民是宇宙中最強壯、智慧最高的種族，但竟然連他們都迷失在六度時空中，除了偶而以靈魂型態出現，卻永遠都回不到正常的狀態。

「但一定有辦法讓他們回來的！」 Boston 與 Maggie 異口同聲的說著，「請把神眼交給我們吧，我們會帶他們回來的！」的確，也只有先幫助外星人們順利地回來，他們才有可能回到自己的故鄉，相信這也是當初外星人們帶他們前來的用意。

不過，創物者還是不願意告訴我們神眼的所在，只說等時機成熟之後，再來找他吧！所以 Boston 和 Maggie 只好先離開，試著解開其他尚未解開的謎。

## 打開第五扇門

這回跟 Maggie 來到那有著神秘力場的地點（在岩棚中間上方的空曠處），《拿出在美術館所取得的金屬板（ tablet ）》，受到啓示的 Maggie 便瞭解關於外星儀器的操作方式，伸出手在力場上操作片刻，在一旁的水面便浮出一座小島，而從旁邊的入口走進去之後，在裡面找到了第四片金屬板（ plate ）。


Brink 的手臂被裂縫夾住了

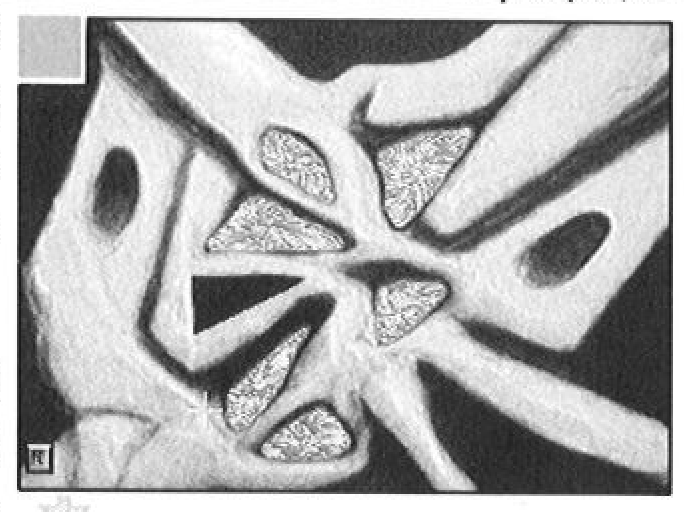
取出金屬板之後，從通訊器裡竟傳來 Brink 的求救，原來他的手臂被星象中心外的大裂縫（ crevice ）夾住了！而且夾得很緊，無法掙脫！ Boston 和 Maggie 趕緊前往協助，但發現除了將手臂切除之外，別無他法。

雖然 Maggie 極力反對，但受過特訓的 Boston 和身陷險境的 Brink 都知道，把手腕切斷已經勢在必行，因此， Boston 拿出在亂葬崗中找到的尖銳顎骨（ jaw bone ），「卡喳」一聲把手腕切了下來，同時， Brink 迅速拿出一塊生命水晶，在第一時間內放到傷口上，而且連哼都不哼一聲，眞叫人佩服！

趁此機會， Boston 和 Maggie 便邀請 Brink 跟他們一同回到中央連接室，看看四塊金屬板拼上之後，會不會發生什麼驚人的事；而當四塊金屬板組合完畢之後，第五扇門赫然開啓，但 Brink 卻認為不過爾爾，他不願意繼續與我們入內探險，而想回去繼續研發他的機器。

## 進入第五扇門

在第五扇門可以前往的小島上，是外星人專門用來進行操作儀器的實驗室（ lab ），裡面有許多奇形怪狀的儀器，而且在右下方還有一個儀表版（ console ），但上面缺了三樣裝置，所以無法啓動，與 Maggie 商量的結果，決定還是回去請教那位偉大的造物者。


在海灘邊的石頭裡，藏著神眼零件

從實驗室的頂端走出去（ outside ），在山頂上找到了第五座光橋裝置，雖然這個稜鏡不必轉動，但仍舊無法聚光產生光橋，原來是因為稜鏡上有鳥兒的巢（ nest ），也許保護動物協會會有點意見，但 Boston 還是把《鳥巢撥開》，並重複啓動光橋的步驟。

回到金字塔像造物主詢問「異星裝置（ alien device ）」的問題，經過不斷的逼問，造物主同意我們詢問他關於「神眼零件（ eye part ）」的話題，而且即使已經決定告訴我們神眼零件的下落，

仍不斷諄諄告誡，非不得已，還是不要進入六度時空之中。

利用造物者給他們的手杖， Boston 回到地圖中心把密碼輸進控制台，根據空中的立體顯影指出，「神眼零件」被藏在瀑布源頭旁海灘上，因此兩人連快前往海灘，在岸邊的石頭裡找到了綠三角錐般的神眼零件。

帶著神眼零件回到實驗室的兩人，在儀表版附近遇見了殺氣騰騰的 Brink ，原來他想要我們身上的生命水晶，爲先避其鋒，兩人決定《先交身上的水晶》，並從後尾隨他回到蝙蝠群居的山洞外，試著看事情是否有任何的轉機。

從一切的情形看來， Brink 所製作的機器( relic )已經接近完工，但卻缺少了最重要的動力裝置，看著機器中的缺口， Boston 開口告訴 Brink 有關「神眼零件」的種種，而且強調這可能是他百尋不著的動力裝置！爲了表示自己的公正無私， Boston 與 Brink 約定所製造出來的水晶採平分的方式，而《當神眼零件放進機器上的小孔( slot )》之後，機器順利地正常運轉，不過卻在製造出兩顆水晶之後，就停了下來。

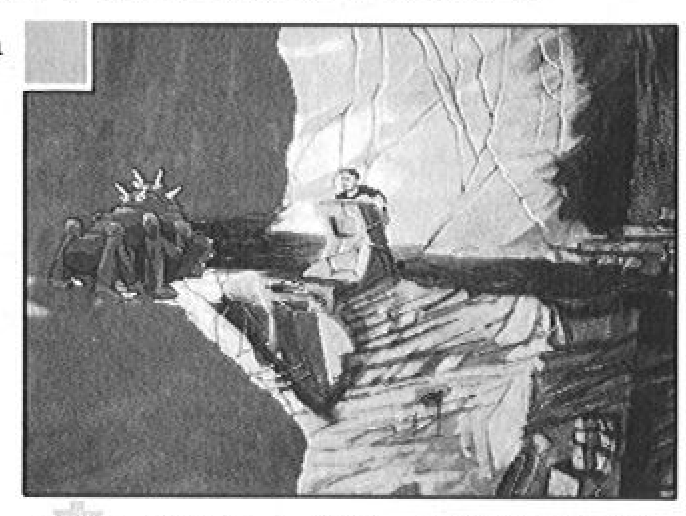
雖然有點卑劣，但 Boston 就正需要兩顆水晶來啓動外星裝置，因此他又講了一番冠冕堂皇的話，要 Brink 等他們進入六度時空之後，再取回神眼零件，繼續製造其他的水晶；但激動的 Brink 卻什麼話也聽不進去，還拿起大石頭準備把 Boston 打死！不過少了一隻手的他，平衡感有些問題，腳步突然一個不穩，便失足落下山崖了。

帶著對 Brink 二度死亡的悲思，兩人回到實驗室中，《把兩顆生命水晶和神眼零件分別裝進適當的缺口中》，然後請 Maggie 啓動六度時空裝置，或許是有點緊張吧， Maggie 竟然要求 Boston 答應她，若她有任何意外的話，絕對不要用生命水晶讓她復活！ Boston 瞭解， Maggie 是不希望自己成爲一個只有軀體卻沒有靈魂的生命體，所以咬著牙答應了她，但希望這樣的情形不會發生，誰知道， Maggie 在啓動裝置時，卻被噴出的物體打中，就此香消玉殞。

## 神眼睜開了

一連兩名同伴的喪生，並沒有讓 Boston 喪失鬥志，他還是決定勇敢地進入六度時空。因此從實驗室的頂端走往光橋裝置，誰知要從光橋走向中央的神眼時，當初在地下墓穴看見的怪物從裡面跳出，看來造物者還是不希望他們進入六度時空。

不過 Boston 迅速地跑回光橋裝置旁，按下控制台上的按鈕，將光橋切斷，佇立在光橋上、來不及跑過來的怪物沒有了立身之地，便掉了下去，這時， Boston 才有重新啓動光橋，昂首大步地走進當初載他們前來異星的水晶太空船。


從神眼中跳出一隻猙獰的怪獸

在神眼內部，有一個白色霧狀的大圓球，看來正視踏入六度時空的入口( portal )， Boston 勇敢地進去之後，差一點就被絢爛的景色所迷，但他知道，只要自己離開入口一步，不僅他自己，還有所有的外星人都會永遠被困在這裡！所以他仍堅強地屹立不動，死守著唯一的入口與出口。

終於，辛苦是有代價的！所有的外星人開始一一出現在他面前，向他表達感謝之意，而且一個一個都順利地返回原本屬於他們自己的崗位，看來一切都將結束了。

## 返回地球

從六度時空回到異星之後，外星人的領導者與 Boston 進行對談，而在同伴相繼喪生之後， Boston 只想趕快回到地球，告訴世人他們偉大的事蹟，但已經可自由來去六度時空的外星人卻給了他一樣大禮：「你爲什麼不讓他們來述說自己的故事呢？」說著便從六度時空中，拉出兩道熟悉的人影，正是 Maggie 和 Brink ！


與外星領袖握手告別

一切都相當的圓滿，而且返回地球的太空船也已準備完成，連冷若冰霜的 Maggie 也因爲我信守諾言，沒有用水晶讓她復生，而對 Boston 露出難得的微笑；最後，當 Boston 一行三人準備進入太空船前，他向外星人領袖伸出了厚實的大手，外星人也同樣伸出了手，在兩隻緊緊握住的手中，似乎有無限的友誼。



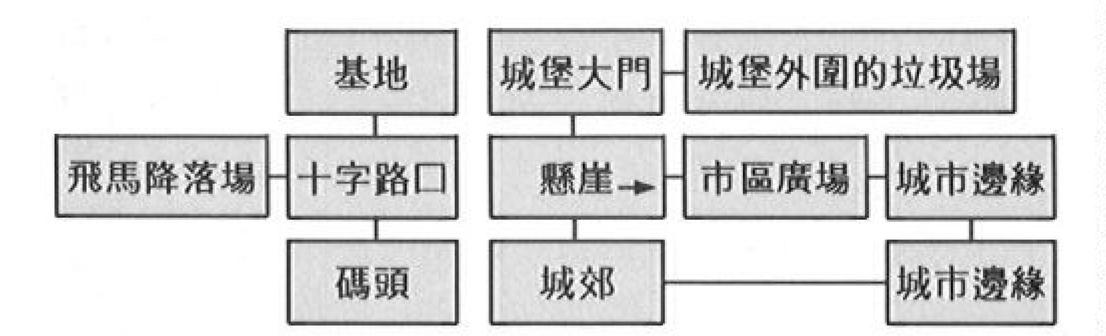
凱蘭迪亞傳奇3

# 瑪爾寇的復仇 完全攻略

●劉稼禹



## 第一章 遠離故鄉




說到瑪爾寇這個人，也不是天生的壞胚子，年幼時他只是愛好惡作劇而已；及至年長，他受了〝壞良心〞甘特的影響，漸漸惡作劇愈鬧愈大，變得人人都敬而遠之，甚至討厭起他來了。後來，他更變本加厲地殺死了凱蘭迪亞的國王比爾威廉，眞正成爲一個受人唾棄的討厭鬼。

然而，在他被布蘭登變成石像之後，於一次雷擊中，魔法的結界被破壞，使得他又重新獲得了自由。在他醒來之後，發覺自己竟身在城堡外圍的垃圾場中。在這裡，有布蘭登的破鞋子、鐵釘、破損的鋸子、空瓶子、破裂的空瓶子、和橘子皮等等，他拾起了一些放在身上。



當瑪爾寇向西走出垃圾場之後，他來到城堡的大門前…這裡應該不會還留有我的任何東西吧，他心想。他用鐵釘想撬開鐵門，但是大鎖顯然已經更換，並且還把他的鐵釘給弄彎了。他再往南走，來到了懸崖旁邊，弓身進入傳送裝置打算回家。

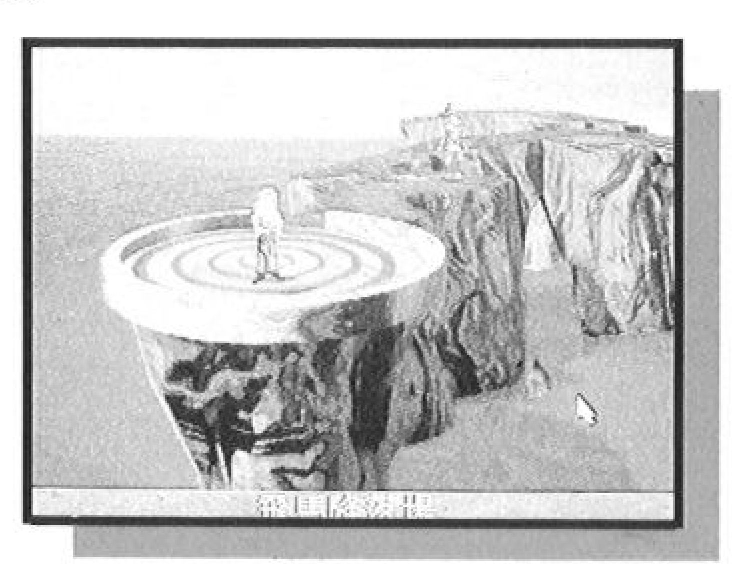


他在市區廣場前步出傳送器，來到曾經是自己居所的玩具工廠前。他想，用鐵釘應該可以把門前的大鎖打開吧…果然，門鎖應聲而開，他終於能回到自己位於玩具工廠中的房間了。瑪爾寇打開了衣櫃的第三格抽屜，發現了自己的誘鼠工具仍在那裡。然後，他又在床底下找到了自己的小丑棒。而放在桌上滿佈灰塵的一本家族相簿，也著實勾起了他不少的回憶…

瑪爾寇看完相簿後，覺得自己不該再一昧地緬懷過去一他討厭帶給他不愉快回憶的凱蘭迪亞，他要快點離開這個傷心地。嗯，要怎麼離開呢？這可得好好的想一想。或許，有六種可以行得通的方法能讓他離開這裡…至於到頭來眞的會採行哪一種呢？就讓他見機行事吧！他的六個計劃分別是這樣的～

### 第一個計劃：

首先，他得到飛馬降落場去一珊西亞應該會在這裡降落，然後再回到她的魔法師小屋去。對珊西亞撒謊，讓她討厭自己。如果他成功的話，



當他到魔法師小屋去找珊西亞時，她就會向大家通風報信，說討厭的瑪爾寇又回來了。

然後，他再到懸崖旁讓守衛赫曼抓住。赫曼會要求他繳出身上所攜帶的所有物品。他得趁機偷偷地把一根鐵釘暗藏在身上。接著，在他被送往監獄之後，獄卒蘿威娜會教他如何製作桌巾。桌巾的做法是先把線頭放在機器手上、用腳踩一下踏板、用剪刀剪斷線頭、再把最後的成品丟到後面的溝槽裡。等蘿威娜走後，他便可以用鐵釘撬開製作機，再把剪刀放在那名織工的腰下。如此一來，在做下一塊桌巾時織工就會痛的織出一條粗繩，好讓他能順利地逃走。但是，若來不及帶一根開鎖的鐵釘在身上的話，他就得乖乖地做完另外的九條桌巾才能假釋出獄了。嗯，監獄的剪刀是個好用的工具，到時候可別忘了要一併帶走…


玩具工廠

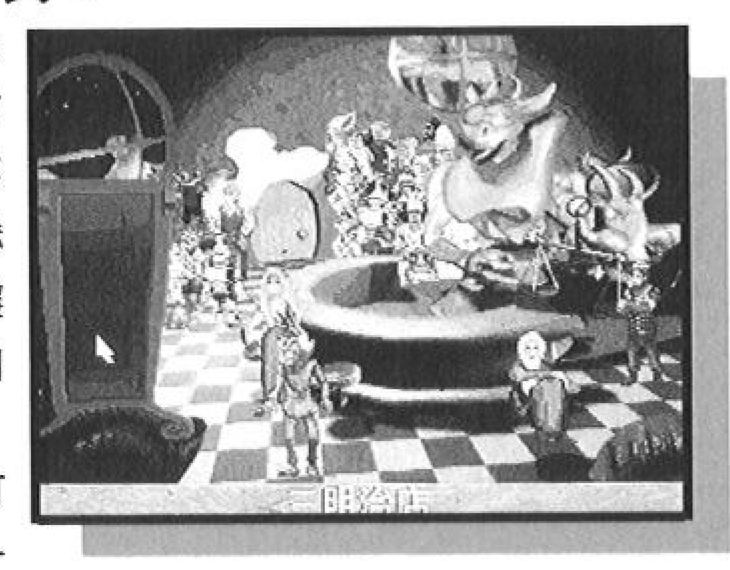
離開監獄後，先回到城堡前或圾垃場去把自己的東西全找回來，再到玩具工廠的地下室，組合彎曲的釘子和誘鼠工具做成釣具，從水溝裡釣起一條鰻魚…當然，也可以在碼頭釣取鰻魚。接著，到酪農場去拿一些芝麻種子，將其和鰻魚組合做成肥沃的種子。然後再到珊西亞的魔法小屋，讓她再次報警。

同樣地，他要回到懸崖的傳送處，讓自己二度被抓。這次，他得趁赫曼不注意時，把肥沃種子暗藏在身上。然後，他會被送到採石場去。這次看守他的獄卒應該還是蘿威娜。他只要把肥沃的種子灑在石塊中，然後等種子成長使石塊崩落，便可提早完成工作脫身；否則，他便得乖乖的搬運十趟石塊才行。

離開採石場後，還是一樣，先去找回自己的東西。接著，他再回到魔法小屋去找珊西亞，使自已在懸崖處第三度被抓。這次，他預計自己會被送到囚犯修路隊去做苦工。他只需撿起路旁的鋼剪，把蘿威娜的鐵鍊剪斷，以聲東擊西之計逃出便可。

嗯…所謂事不過三…如果被抓了三次還不夠令人討厭的話，他當然可以被抓第四次一直到凱蘭迪亞的人受不了了，主動把他送走爲止。同樣地，他要再去魔法小屋和懸崖一次。這次他被抓後，必定會被送往奴隸船去做苦工。在上船之前，先藏一根鐵釘在身上，這樣，他就可以用鐵釘打開鎖鍊而跳船逃走了。否則，他便得展開長期抗戰一和同船的蘿威娜一起划船服完勞役，然後於被送回凱蘭迪亞之後再繼續被抓，直到他從奴隸船上跳船脫逃爲止…

### 第二個計劃：


三明治店

要先到人多的三明治店去打聽消息。他只要用可怕的松鼠嚇走人群，就能讓店主空閒下來回答問題。嘿嘿！要抓松鼠，那可簡單。只要拿一點芝麻把松鼠引誘過來，再用誘鼠的溜溜球將之催眠便可手到擒來。嗯，松鼠還可用來做一頂僞裝用的帽子…不管怎樣，只要到市區廣場的三明治店裡拿出松鼠（或對松鼠帽）用誘鼠工具解開牠的催眠，便可以使之活蹦亂跳地將所有客人嚇走。不過，爲了要讓店主能毫無防備地跟他說話，他得先找頂松鼠帽子遮住臉，或是穿上戲服假扮一下再去跟店主說話。這樣，店主才會說出製作三明治的配方是鰻魚、芝麻、和奶油。到酪農場中，把五份的「芝麻＋水」或二份的「鰻魚＋芝麻＋水」丟進貯存桶中做成飼料，就可以引來母牛並且獲得牛奶。這時只要用鐵釘或剪刀把牛奶桶戳破，再用空瓶子裝起來，就可獲得做奶油的牛奶。

把鰻魚、芝麻、和奶油拿去給三明治店的店主，便可以從他那裡得到一個鰻魚三明治。不過，經常在村裡遊盪的小孩，手上好像也有一個鰻油三明治…或許用玩具（木馬）可以跟他兌換。製造玩具的方法是：

| 左桿 | 右桿 | 物品 | 成品 |
|---|---|---|---|
| 上 | 上 | 木材 | 玩具兵 |
| 上 | 下 | 木材 | 玩具馬 |
| 下 | 上或下 | 松鼠 | 皮球 |
| 下 | 上或下 | 破皮鞋 | 皮球 |



如果記不清楚，也可在設好左、右桿之後再看看旁邊的製作手册。接下來，去城郊找默劇演員麥姆，趁他轉身時把鰻魚丟在他的衣領裡面。等他進入澡堂後，再用釣具勾動投幣孔，並且帶上松鼠帽子跟入大衆浴堂。


公共澡堂

對老闆撒謊，趁其不注意的時候撥動溫度計指針至高熱。在浴客四散衝出的一陣混亂間，麥姆掛在窗口的黑色戲服就可輕易地偷走。

使用誘鼠工具或釣具脫下松鼠帽子，換上戲服後再到碼頭去把三明治交給馬戲團主，便可跟他上船離開凱蘭迪亞。

**第三個計劃：**

這個計劃和第二個很像，首先是要戴上松鼠帽子或穿上戲服，然後拿著鰻魚三明治和一隻松鼠，假扮成送三明治的小弟。在玩具工廠的地下室，有一張魔法地毯，先按綠色的蘋果再按紅色的蘋果，就可以傳送到法師達姆的小屋中。把三明治給達姆之後，用小丑棒逗他，讓他笑到肚子痛去洗手間為止。把松鼠給達姆的飛龍小姐吃，她應該就會提供如何離開凱蘭迪亞的方法－只要把兩隻鰻魚放在一起，便可直接傳送到貓島的狗堡壘去。

**第四個計劃：**

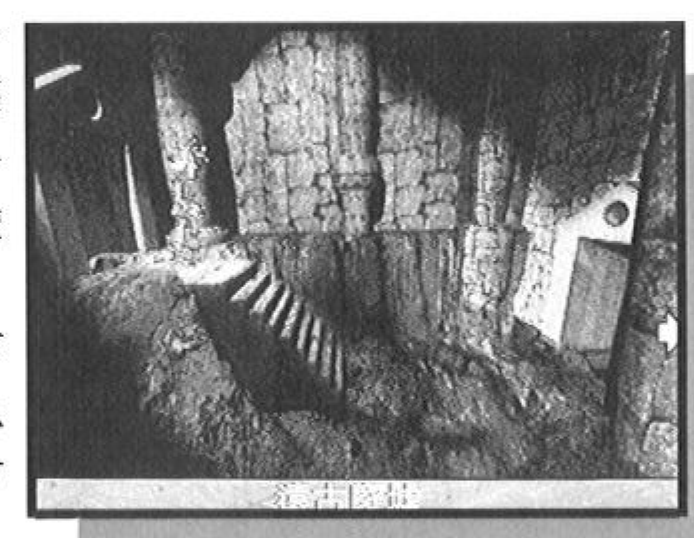
這計劃也是和珊西亞有關的。首先到飛馬降落場去等她回來。然後再穿上麥姆的戲服，帶著芝麻加鰻魚所製成的肥沃種子、一瓶水及玩具木馬，到她的魔法師小屋去拜訪。偷偷把把肥沃種子灑在一旁的顯示盒下面，再倒上水。一旦珊西亞離開葯鍋邊，便可趁機把玩具馬丟入鍋中，再用空瓶子盛一點飛馬藥劑出來。

到飛馬降落場，用衣架換回小丑服，再喝下葯水，應該就可以學珊西亞施展飛馬之術而離開凱蘭迪亞，降落在貓島的北方海灘。

**第五個計劃：**



嗯，肥沃種子應該有很多種用途。或許可以把它放在玩具工廠地下室的牆壁裂縫中。放好種子再澆點水，種子就會發芽而撐開壁縫，露出通往地下墓窖的入口。



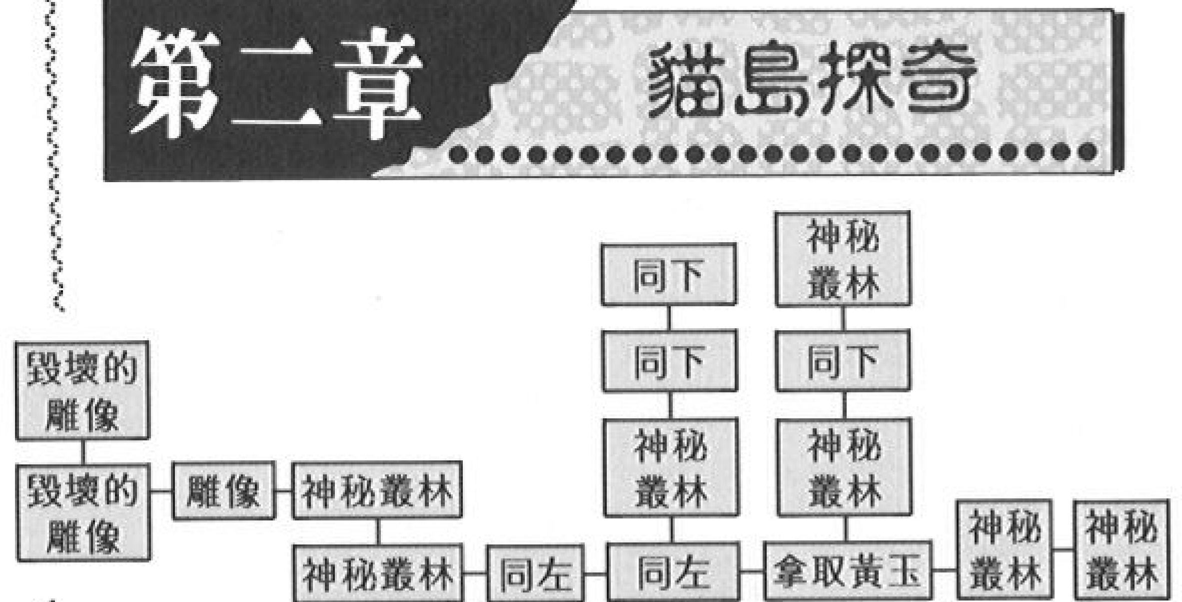
飛龍布蘭雯一定會把她的傳送藥水放在墓穴中的一個綠瓶子裡。用空玻璃瓶裝上一點，再到競技場去喝下傳送藥劑，就可以傳送到貓島的遠古廢墟。

**第六個計劃：**

這是一個簡單又有創意的計劃。找三樣皮製品，如松鼠或破鞋子，到玩具工廠裡做出三個皮質的球。走到碼頭去，對馬戲團的狗團主撒謊，然後使用三個小皮球，以取信團主自己很會雜耍而隨其搭船出海。

擬好了以上六個計劃的瑪爾寇，心想自己就算時運再不濟，其中也總該有一個能讓他順利地離開凱蘭迪亞吧。的確，在經過一番努力之後，他終於如願以償地到達了貓島，準備尋求自己的新生！

## 第二章 貓島探奇




可惜，天不從人願，到了貓島之後的瑪爾寇並未能過著如預期般的生活。因為，早在多年以前，貓島就已經被狗族佔領了，而貓族的反抗軍領袖弗拉菲，則在叢林裡謀劃著策反之事，並且有一搭沒一搭地與狗族打著游擊戰。

別人打仗關我什麼事，瑪爾寇心裡想著。但是，原本夢境般的貓島，卻也因戰事而景物全非，令瑪爾寇十非後悔來到這裡。哎…現在連想回去的船都沒有了。

土壤肥沃富庶的貓島，四處都是濃鬱的莽林。其中除了有擋住去路的大型植物之外，還有許多跳蚤、毒蜂、和致命的吸血蛭。不管瑪爾寇是怎麼來到貓島的，他的當務之急都是要儘快到狗堡壘去拿一把劈荊斬棘的開山刀護身。



在手無寸鐵的情況下，要想慢慢步行穿過叢林，簡直是不可能的事情。所以，瑪爾寇友善地與路旁的狗車夫交談，幸而獲准搭乘其便車緩緩向狗堡壘前進。

在狗堡壘裡，瑪爾寇從地上撿起了開山刀收好，然後又不禁和狗人杜克和拉車的母貓聊起天來。母貓語重心長的要求他，務必要幫弗拉菲打敗狗族，還貓族一個平等的生存空間。瑪爾寇心想，雖然事不關己，但或許能從中取得某種交換條件也說不一定。於是便決定先去找找看弗拉菲再做打算。

即使有了開山刀，莽林還是相當恐怖的。除了可以步行進入叢林尋找弗拉菲之外，瑪爾寇還想出

了另外一個偷懶的辦法，那就是乘著貓拉車回到貓島祭壇邊，然後再往東走入叢林，便可立刻找到反抗軍的首領弗拉菲了。

首先，瑪爾寇假意願意幫助反抗軍作戰，而弗拉菲也不疑有他，除了告知貓祭壇附近是重要的關鍵地之外，還送了瑪爾寇一隻皮老鼠。瑪爾寇告別弗拉菲，砍斷了矮樹叢往東走回貓祭壇，依提示仔細地勘查了一番。他往西走，又發現了六座損壞了的圓石。他把皮鼠放在最左邊的那個圓石上，無意間竟然觸動了機關，使六座圓石全變成了雕像。



瑪爾寇搭貓拉車回到了狗堡壘。在這裡，雖然名之為堡壘，可是卻沒好狗幾隻。瑪爾寇看到在狗人杜克旁邊有一個暗朦朦的地洞，也不見有人特別看管，於是便不假思索地走了進去。可是，偌大的地穴內部深手不見五指，所以他又重新回到地面上，往東走，把靠右樹洞上一也就是地穴上方的矮樹叢清理的一乾二淨，然後再重新回到地穴裡去。

這下，一切可看的清楚了。他順著通道往下走，來到一個小房間裡。他無意中摸了摸水晶鼠，將它作用在旁邊的石牆上，發現竟點亮了整個室內！就在這房間裡，共有一排六座的神像，整齊的靠牆踴立著。哈！與貓祭壇那邊相同的雕像！他又再度用水晶鼠試了試，點在每一蹲雕像上，發現其由左至右各代表了一種意義：如鑽石般的月亮、如黃玉般的太陽、如紫水晶般的雨水、如樹般翠綠的綠寶石、如閃電般的藍寶石、和如火焰般的紅寶石。嗯，這必定暗藏著某種重要的玄機！



於是，瑪爾寇再進入神秘的叢林中尋找線索。在充滿了危險的叢林裡，總有一些奇奇怪怪的事物，例如跳入泥沼裡可除去身上的跳蚤，或是在砍斷了矮樹和消滅怪蟲之後地上會出現一些狗骨頭…嗯，或許把骨頭帶回去送給杜克當成禮物，可以打聽到一些消息也說不一定。他一路走回狗堡壘，沿途並收集了至少六根的狗骨頭。

「嘿，我有點小禮物要送你，」瑪爾寇對杜克說。「謝謝你啦！」杜克悶不哼聲地就趕快把骨頭埋在泥土裡了。在牠埋的過程中，瑪爾寇發現杜克有時會挖出一些有顏色的寶石來。他刻意地收集了許多骨頭，誘使杜克直到挖出六顆完全不同顏色的寶石為止。



他回到貓祭壇左邊的雕像處，依記憶分別將鑽石、黃玉、紫水晶、綠寶石、藍寶石、和紅寶石由左而右地放在雕像的鑲座上。突然，一陣巨響，位於中央的神鼠像被啓動了。他趕緊把皮鼠放在神鼠像上面，皮鼠竟變成了一隻通體碧綠的水晶鼠！

這樣是不是就能幫助貓族打敗狗族了呢？拉瑟試了試水晶鼠，不料卻把自己變成了一隻鼠人！他回到弗拉菲處，弗拉菲為了報達他的相助之恩，二話不說地幫瑪爾寇恢復了人形。哼，都是那可惡的凱蘭迪亞，害我來到這種雞不生蛋鳥不拉屎的地方，被一群阿貓阿狗活活操練，眞是可惡極了！我一定要回去報負！於是，瑪爾寇又一路往北走，來到了北方的海灘。

他走向大船邊，向船長表明他的意願。可是船長卻不相信瑪爾寇。「如果你眞是那個大名鼎鼎，會使用魔法的皇室弄臣瑪爾寇的話，就變點魔法來給我們瞧瞧吧。」

「那有什麼問題。」瑪爾寇用水晶鼠把瘸腳的水手路易，變成了一隻鼠人。「瞧，這就是我的法術。」

「噢，眞的，那就讓我們一起去攻打凱蘭迪亞吧。請上船。」

## 第三章　在世界的盡頭

乘長風破萬里浪，瑪爾寇一行人很快地就回到了凱蘭迪亞。




「凱蘭迪亞，我回來了！這次我可要你好看！」瑪爾寇叫著、跳著、翻著斛斗奔下了碼頭。

「別高興的太早！想再回來搗蛋，可沒那麼容易。」城堡的守衛赫曼，突然出現在碼頭上，並趁瑪爾寇措手不及時施法定住了他，把他帶回了城堡前。

「嘿嘿嘿，我很樂意為貴國剷除令人討厭的無賴。」與布蘭登和凱萊克一起站在城堡前的船長，陰險地笑著。原來，他早已和凱萊克有所勾結，想把瑪爾寇永遠地拔除以絕後患。

龍頭大船又再度啓航。只不過這次，瑪爾寇是被帶到從來沒人能活著離開的世界盡頭，被孤零零地拋下。



「喂，這是你的老相好蘿威娜給你的，」船長丟下了三枚金幣後，揚帆離去。

在世界的盡頭，也不是完全一無所有一在路旁放著兩台自動販賣機，左邊的那個賣的是一紙生命保險契約，而右邊的那個，則可任君選購蛙鞋、釘鞋、雨傘、或救生圈。

瑪爾寇想了一想，決定先買下一份保險再說。現在他手邊只剩了兩個金幣，要怎麼善用才能逃出世界的盡頭呢？還好，這份保單的內容規定，凡是在瀑布處發生意外的人，都可以重回懸崖平台不必死於非命。那還有什麼好擔心的，就放心大膽地跳下去玩好了；何況在山壁上還有提示告示呢。

試了幾次之後，瑪爾寇發現，在瀑布的左邊有三個山洞，他可以經過這三個山洞而傳送到別處。至於去山洞的方法組合，則有很多種，目前他已〞玩〞出心得的是：

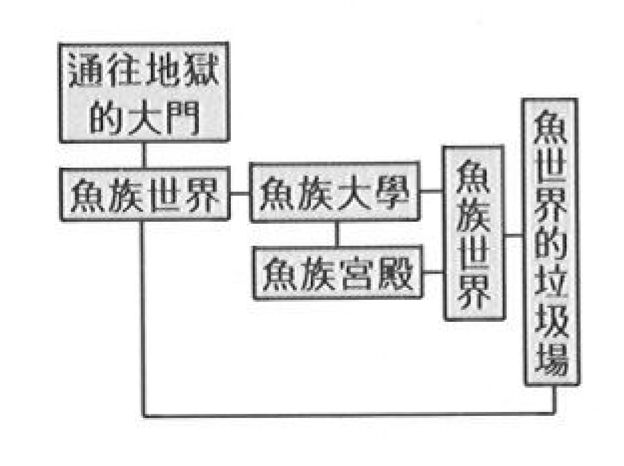
**第一種**：也是最精簡的一種。得先買傘和救生圈。乘座左邊的木桶或穿上救生圈往下跳，然後在下一平台用打氣桶將黃蘑菇充氣，再藉以反彈至對面的洞口走進去。這時，會看到星球輪轉的異象。走出山洞後，再往下跳。在下一平台處，以打氣桶脫下救生衣，用雨傘勾在瀑布中的勾子上盪過去。然後撐開傘，沿著岩石往下跳。在第四層平台處有一個山洞，這次會在裡面看到時間的輪轉。離開山洞，再往下跳，到達第五層平台，進入山洞，坐上雲霄飛車便可傳送至他地。

**第二種**：先購買雨傘和釘鞋。乘著右邊的木桶往下跳。然後用釘鞋往上爬，再用雨傘盪至彼岸。撐開傘沿著石壁往下跳，進入洞口出來後，再用傘沿著石壁往下跳，至下一層的平台處。進入山洞出來後，往下跳自殺，然後回到起啓的第一層平台，重買一個救生圈，穿上它跳至第一層平台，然後利用充氣的蘑菇跳至對面進入洞口，以傳送到他地。

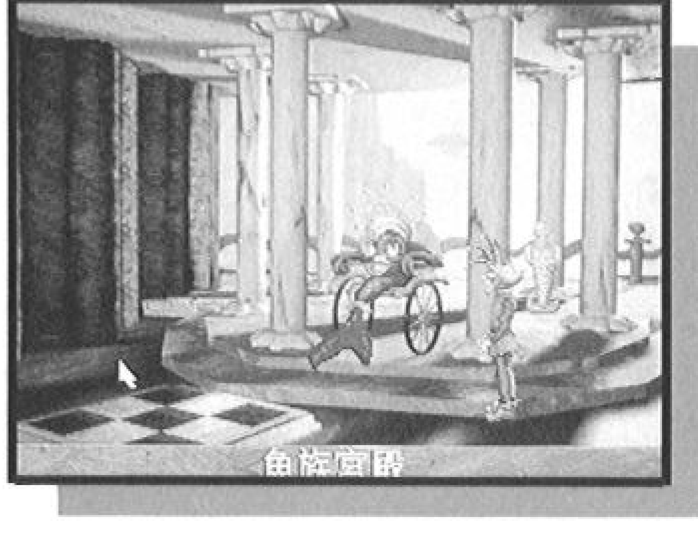
**第三種**：先購買兩傘和蛙鞋。乘右邊的木桶往下跳，撐開雨傘沿山壁往下跳。收起雨傘換上蛙鞋，用蛙鞋的繩子繫住對面平台邊緣的金黃色小鉤環，走過去，進入山洞。出山洞後往瀑布中跳，游回上一層，進入山洞。出山洞後自殺，回到起啓平台後重買一個救生圈，再穿好它，往下跳至第二層，用充氣蘑菇跳至對岸，進入洞中以傳送到他地。

其實，可行的組合很多，不過瑪爾寇並不想在這個空無一人的世界盡頭憑空浪費他的生命。於是在進入第三個山洞後，他被忽上忽下忽左忽右的恐怖雲霄飛車整的七葷八素，到最後他只記得自己的身軀被高高地拋起，接下來就是一片黑暗而完全失去知覺了。

# 第四章 地獄邊緣魚世界




當瑪爾寇醒來，他已身在某個不知名的地方，而前面所坐著的，正是一位痴肥、愚蠢、又醜陋的老人魚女人一她正是海底世界的囂張魚后。



原來，自瑪爾寇從霄飛車中拋出後，便跌落在一個垃圾坑中昏迷不醒。後來，垃圾堆的主人把他撿起來，賣給了魚后一所以說，他現在正是魚后的掌中物，並且被一根勾魂索栓住了脖子，只要魚后高興，隨時都可以把他召來作伴。天哪！瑪爾寇可悲可泣的命運終於開始。

趁著魚后小憩時，往東走到魚族世界，看到四隻笨魚高高地撐起大水管一這可還是首見哩。瑪爾寇撿起地上的金鑰匙，繼續往東行。

這裡是一個垃圾收集場，其管理員是倒吊的蝙蝠魚巴弟。瑪爾寇撒謊騙他說，自己是來垃圾場收帳的稅務員，於是老眼昏花的蝙蝠魚就會交出兩個金幣的稅金。來回多騙蝙蝠魚幾次，便可得到許多金幣，並且屢試不爽。

接著，再一路往西走到魚族大學。瑪爾寇用小丑棒去玩逗邊那排最上和最下面的魚、或左邊那排

中間的那隻魚，然後趁老師不注意時，拿走桌上的蘋果。他咬一咬蘋果，發現裡面竟然有蟲！再咬一口，留下了蟲子，或許將來會有用吧。接著他繼續往西走，來到了魚族世界的滑水道那裡。

走到滑水道的起點，坐上去後拉動扳手，瑪爾寇滑到了垃圾場的屋頂上。在那裡可以找到不少東西，包括有蟲的爛蘋果、青苔、裝乳酪醬的容器等等。不過，真正有用的只有蘋果和一份舊報紙而已，如果沒拿到金鑰匙的話，或許也可以在這裡拿到。


魚世界的垃圾場

突然，一陣不知名的鈴聲響起，魚后的勾魂索把瑪爾寇瞬間拉回了魚族宮殿中。愚蠢痴肥的魚后最愛玩井字遊戲。她強迫瑪爾寇一定要陪她玩，而且還一定要讓她贏，不然就要再玩一次。瑪爾寇輸棋後，騙魚后說，她是世界上最好的下棋高手，聽得魚后心花怒放，便答應讓瑪爾寇可以自己活動一下。瑪爾寇偷偷地向魚后身旁的侍從打聽消息，得知原來魚后最怕的人是老魚王，但是老魚王早已過世多年。於是，瑪爾寇打算到地獄去把老魚王的靈魂找回來，狠狠地治一治魚后。

他來到了魚世界，把身上的二隻蠕動的蟲餵給魚吃。豈料兩條蟲一下肚，那魚的身子竟膨脹起來，把水管都撐壞了！瑪爾寇趁沒人發現，趕快溜走。他又來到滑水道旁，向管理員艾迪詢問有關如何前往地獄的事情。艾迪表示他的加農砲可以提供這項快遞服務，但是第一次搭乘要付五枚金幣，而第二次搭乘則需付十枚金幣，依此類推。當然瑪爾寇可以用這個方法到地獄裡去，不過他也想到了剛剛肥魚把水管撐壞，不知會造成什麼樣的後果，於是又坐上了滑水道試試運氣。沒想到，壞掉的滑水道竟然把他傳送到地獄裡面去了！



在地獄裡，並沒有很多人；但是要輪到瑪爾寇與協談人員交談，可能還要再等上一輩子。基於不能插隊的情況下，瑪爾寇只好隔空喊話：「請問要如何才能找到老魚王的靈魂呢？」

「哦，你只要召開皇家招靈儀式就可以了。條件是，一件可以喚回過去的事物，一件足以代表死者的事物，和七個希望他顯靈的人。」

就在協談員的話才說完之際，瑪爾寇又被可惡的魚后召回宮去了！

瑪爾寇想去收集召靈的物品，沒時間陪魚后攪和。於是他給魚后的侍從一枚金幣，請之代為下棋。接著瑪爾寇看看金幣，發現上面有老魚王的肖像。他又看看報紙，發現上面有老魚王的消息。嗯，這下我知道了。

瑪爾寇走回魚族宮殿，老實地對魚后說，「我覺得妳棋下的很爛！」

「哦，是嗎？那你敢不敢和我單挑一局？」

嘿嘿，正中下懷。當棋局下到第五子的時候—也就是棋盤上有五條人魚，再加上瑪爾寇及侍從，剛好湊足了七個人，都是很討厭魚后，而希望老魚王能顯靈將她趕走的人。瑪爾寇把報紙丟在地上，再把金幣丟在報紙上，便開始舉行召魂儀式。果然，老魚王顯靈了，而魚后也一溜煙地逃走了。這時，瑪爾寇終於重獲了自由，趕緊離開了皇宮，然後一路向西，準備二度到地獄去，詢問如何讓他能重返凱蘭迪亞的方法。

不管瑪爾寇是利用滑水道還是加農砲的傳送，總之他是又到了地獄來了。他用和善的語氣向正在排隊的老人搭訕。由於他的態度很有禮貌，所以老人欣然答應讓他插隊。沒多久，就輪到瑪爾寇上前去洽談了。

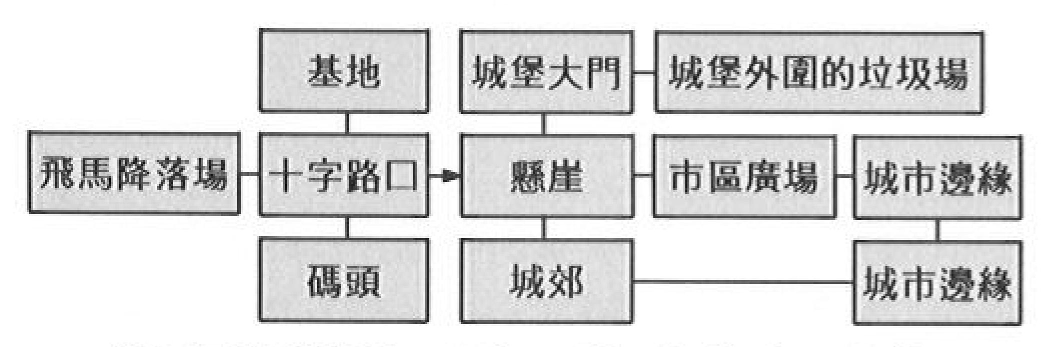
「噢，你是瑪爾寇呀，我們已經等你很久了，快請到這邊來！」



瑪爾寇從旁邊的小門，進入了隔壁的接待中心。在那裡，有著美麗、身材好、又熱情的接待小姐，和她交談一番之後，她還好心地幫瑪爾寇解下脖子上的勾魂項圈，然後確定瑪爾寇一切都很適應之後，才慢慢離開。不久，有許多人來來去去地經過，每個人都很友善地和瑪爾寇打著招呼閒話家常。

就在瑪爾寇打算長久在地獄裡定居下來時，接待小姐帶來了不好的消息—有一些文件資料發生錯誤，瑪爾寇竟然沒壞到能居留下來的地步。於是，瑪爾寇在不得已的情況下，只好被傳送到另一個轉送站，然後再自行騎著一架鑽土機，一路不斷地往上挖回凱蘭迪亞了。

## 第五章　重返家園




當瑪爾寇終於如願地回到了凱蘭迪亞之後，天色早已暗了下來。這時，他許久不見的老友「好良心」史都華，也在突然間現身—當然，壞良心甘特不願瑪爾寇靠向史都華那邊，也現身要他從二人之間做一個選擇。

嗯，混混噩噩活了這麼久，是該有所抉擇的時候了…

## 選擇好良心史都華

瑪爾寇仔細地考慮了一會兒，決定從此以後要改邪歸正，做一個善良有用的人。於是，他選擇了好良心史都華。接著，他依慣例到垃圾場去找一些有用的東西，如鐵釘、誘鼠工具等等。

不管他是在島上或海盜船上被人發現逮回城堡的；還是自己走進城堡自投羅網的，反正，他都會被押入城堡的大廳中，並發現現在海盜頭子已經控制了整個凱蘭迪亞了。在與獨腳路易的一番交談之後，他表示只要瑪爾寇能顯示一點忠誠，自願加入他們的海盜組織，那麼一切事情都好談。但是，他得先回貓島拿來六顆寶石以表誠心才行。瑪爾寇不服氣，他一昧堅持著要找海盜頭子理論。獨腿路易也不耐煩地把他變成了一隻老鼠，然後與衆人一起關在由魔法小屋所臨時改建的監獄裡。

當衆人被關起來時，瑪爾寇用鐵釘把鎖打開，然後又釋放了珊西亞、布蘭登、和凱萊克。接著，他拾起地上的鰻魚和芝麻種子，做成肥沃的種子，放在門下，再澆上水，牢門不費吹灰之力就打開了。

衆人離去之後，珊西亞給了瑪爾寇一塊乳酪，使他能恢復人身。他突然覺得，原來有人關心的感覺竟然是這麼的好！接下來，就是得重返貓島去尋找那六顆不同顏色的寶石了。這時，他發覺已封閉的市區大廳中，有光線暖暖透出。他從玩具工廠的地下室進入了市區大廳，看見珊西亞正在那裡配製著魔藥呢！而智慧之神的雕像此時也活了起來，但是祂現在的法力受限，完全不能幫得上忙。



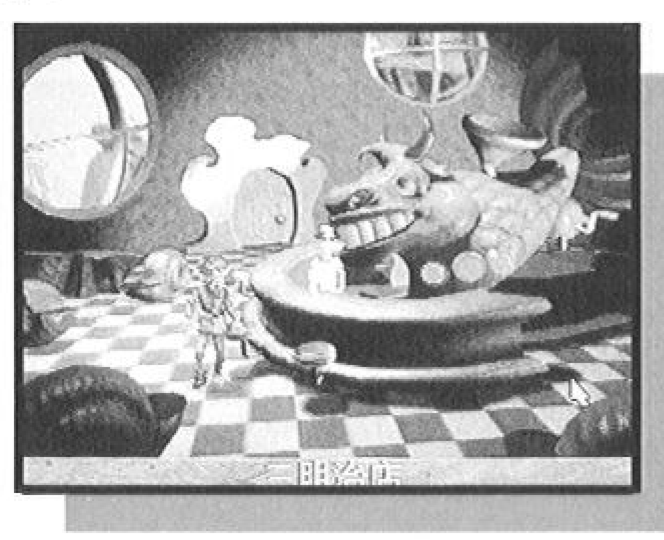
現在，珊西亞對瑪爾寇的敵意全消。在一番懇談之後，只要瑪爾寇能拿一樣與馬有關的東西來，她就願意為瑪爾寇配製一瓶飛馬藥劑。於是，瑪爾寇從地下室牆壁上的洞口回到玩具工廠，製作了一匹玩具木馬，又帶了一個空瓶子去找珊西亞，很快地就順利的得到了魔藥。如此一來，他就可以在飛馬降落場喝下飛馬藥水，而飛到貓島去了。

話說瑪爾寇來到了貓島的北邊海灘，他順著上次的經驗進入叢林找到了弗拉菲，同時於沿途也找到十根狗骨頭。瑪爾寇把十根骨頭給弗拉菲之後，得到了一個小小的乳酪製造機。他使用那機器做出了一小塊乳酪，然後走到貓之祭壇的西邊，將乳酪放在中間的鼠神雕像中。突然間，六座雕像全部消失，而原來鑲嵌在其上的六顆寶石也應聲落在地上。

凱爾寇撿起了寶石，再度回到叢林裡向弗拉菲詢問有關如何回凱蘭迪亞的方法。弗拉菲為了感謝瑪爾寇的幫忙，特地送了他一個小小的魔法罐子。瑪爾寇走回貓祭壇的海灘邊，對自己使用魔法鮪魚罐頭，然後在一陣昏眩中，終於又回到了小別的凱蘭迪亞。

瑪爾寇先回到城堡外的垃圾場，把自己的東西如鐵釘、誘鼠工具、和魚后的勾魂項圈等等，一併拾了回來。接著他又進入城堡的大廳中，把六顆寶石全部交給海盜們。這下，他可是取信於海盜了—他又繼續把勾魂項圈遞給那海盜頭子，而貪婪的對方則不疑有他，立刻伸手接了過去，不料一聲鈴響，海盜頭子唰地一下，被魚后召回魚族宮殿去了，至於其他的小嘍囉，也立刻作鳥獸散四處逃迭。

瑪爾寇離開城堡之後，又到垃圾堆裡去撿拾些可用之物。當他再經過城堡時，被變成鼠人的凱萊克、和布蘭登正在向他求救呢。他立刻用乳酪製造機做出了一小塊乳酪，準備為布蘭登等二人解除魔法。不料乳酪卻被布蘭登一把搶去，還丟臉的乞求施捨更多，甚至連道貌岸然的凱萊克也來爭食…眞是難看至極的一幕呀！



已經解除凱蘭迪亞危機的瑪爾寇，此時所要做的便是為自己洗刷以往的污名了。首先他來到三明治店裡，想打聽一些消息。他做了一小塊乳酪送給店主，使店主恢復人形，但是除此之外，什麼新消息也打聽不到。接著，他又回到了自己所住的小房間，在床底下找到了一張摺皺的舊畫像—那是威廉國王的畫相！對了！皇家召魂儀式！但是，這法子不知在凱蘭迪亞是否也行得通。他趕快到市區

大廳中，向智慧之神請益。當他把畫像放入魔法櫥櫃時，大神運用法力令威廉現形，親口說明瑪爾寇是無辜的。

現在，至少大神知道他是無辜的了。但這還不夠，得全島上的人都知道才行。瑪爾寇一看到大神手中所拿的三明治，靈機一動，便開始到處搜尋製作鰻魚三明治的材料，然後到三明治店裡請店主做出一份三明治來，再拿去獻給智慧大神。這下，大神一高興起來，便把衆人連帶瑪爾寇一起，全都傳送到三明治店裡去了。

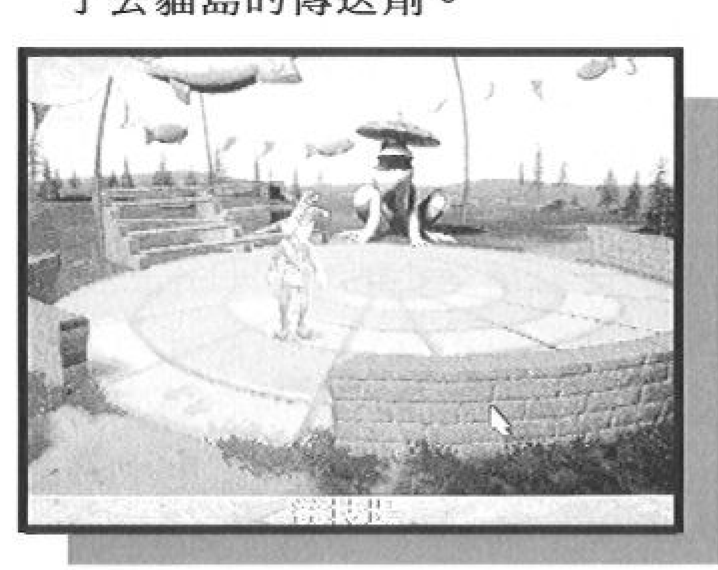
瑪爾寇趁機在衆人面前，將畫像放入魔法櫥櫃中，讓威廉國王顯了靈。於是，當年的血案眞相終於大白。大家都向瑪爾寇道歉，並且重新接納了他。同時，算算輩份，他才應該是凱蘭迪亞眞正的國王呢！不管怎樣，現在的瑪爾寇無事一身輕，只打算好好地躺在床上睡它個好覺。但，所有的不愉快眞的會全部一掃而光嗎…這可很難說…。

## 選擇壞良心甘特

瑪爾寇仔細地考慮了一會兒，決定還是以不變應萬變，所以他選擇了甘特。之後，他依慣例到垃圾場去找一些有用的東西，如鐵釘、誘鼠工具等等。

當他被押入城堡的大廳時，他發現現在海盜們已經控制了整個凱蘭迪亞。與獨腳路易交談之後，路易要求他回到貓島去拿六顆寶石回來。但是，現在四處無人，又有誰能幫助他呢…苦思許久之後，他終於想到了對他沒太大偏見的飛龍布蘭雯。不過，要討好布蘭雯可得先準備好松鼠才行。

於是，瑪爾寇來到了昔日的大衆浴堂—現在這裡已經變成是赫曼的私人當鋪了。赫曼那裡東西很多，而他願意交換的東西也無其不有。多去幾次當鋪，瑪爾寇便發現他每次要的東西都不一樣，然後，便可依自己的實際擁有物來與之交換芝麻的種子。拿到了芝麻種子後，用誘鼠工具來抓一隻松鼠。接著再回到玩具工廠的地下室，先按魔法地毯上的綠蘋果又按紅蘋果，不一會兒便已傳送到達姆的小屋裡了。和布蘭雯交談之後，她向瑪爾寇要一隻松鼠做爲禮物。送了見面禮後，瑪爾寇便順利地得到了去貓島的傳送劑。



現在，來到競技場的瑪爾寇，喝下了布蘭雯的葯水，很快地就被傳送到了貓島。（以下部分和選擇史都華是一樣的，便不再重述。不過在回到三明治店裡時，並不會碰到店主，故三明治製造機必需由瑪爾寇親自修復。瑪爾寇得到當鋪裡和赫曼交換一枝木叉棒，才能修好機器。）

## 誰都不選，中立

瑪爾寇仔細地考慮了一會兒，認爲以前已聽過了太多別人的話，現在正該是他自己當家作主的時候，所以便選擇了誰都不選的中立態度。之後，他到城堡外的垃圾場，把自己舊有的一些東西如鐵釘、誘鼠工具等等，全部找了回來。

（以下的部分和選擇甘特或史都華是一樣的，至於行惡／行善，則由玩者來控制。基本上而言，選史都華時，這部分全程就以史都華相陪；而選擇甘特時亦然。但在選擇中立時，則甘特和史都華兩人都會同時在旅程中給予瑪爾寇建議。）

## 遊戲後記

凱蘭迪亞三這個遊戲，因爲是多線解謎之故，所以寫來相當龐雜。同時，還有許多與過關無關但可加分的趣味場面，限於篇幅就沒有多列於上文中，部分補充如下：

1. 拿銳利物如剪刀、釘子等，去刺外國小孩，可加分。
2. 拿兩朵黃花去祭拜已故王后，可使之顯靈。摘取花朵的方法是用剪刀或破玻璃瓶。
3. 外國小孩說的話是：
Dtlcpy? → Hungry?
Sdfr ralowfid sarsur jmtry! → This sandwich is lousy!
Om ymt datu aly smyr? → Do you have any toys?
4. 在凱蘭迪亞白天和晚上拿芝麻的方法不同。白天可在酪農場取得，而晚間就只能向赫曼以物易物地換取。






在苦苦等待的數個寒暑，提督之決斷Ⅱ終於在台灣上市了。你一定迫不及待的想加入那場驚濤駭浪的戰役吧！在此個人提供一點心得，希望能對你有些幫助。

## 開戰前夜

★劇本難度／日本：中級・美國：中級

### 日本篇

在劇本裡的日軍，最重要的就是要把握「先發制人」。因此在國家決定發佈宣戰之前，就得把各艦隊先移動到作戰位置，待宣戰佈告發表後，便可一鼓作氣開始作戰，再順勢一路攻佔下去就可以了。一開始南雲忠一所帶領的機動艦隊已經進入臨戰狀態，故可先把這些艦隊派往夏威夷待命，等與美國宣戰後即馬上展開攻擊；此外如果把在吳港待命的船艦也派往威克島、中途島，一同將其佔領，也是一個好主意。而本來已在菲律賓近海的艦隊，就讓他們繼續在南方奮戰吧！在這個劇本中日軍的勝利條件是「把美國國民生產力變爲０」或者是「佔領華盛頓與夏威夷」從中選擇其一。

從威克島開始，一路經過中途島、夏威夷、巴拿馬、新紐奧良、最後到華盛頓，是比較優良的作戰路線。在攻佔的過程中最重要的，就是要確保我方補給線的通暢與物資的充裕；但在玩家佔領夏威夷、準備進攻巴拿馬時，就將出現物資、預備兵力不足的問題。此時較可行的解決方式，就是在攻略的過程中，找一些生產力高的土地一個個加以佔領，如：在遊戲之初可先鎖定馬尼拉、達佛，等將夏威夷攻佔下來後，則可去登陸洛杉磯、舊金山等。此外當執行會議基地營運的指令時，亦可將上海、札幌等處的物資轉送一部份到前線去。如果在不得已的情況下，像美國以外的國家宣戰時，那就乾脆面對它。首先應該攻佔英屬飛濟，切斷美國從南方的收入來源，並且在連結東京、馬紹爾、吉爾伯特的線上，安排潛水艦「巡邏」，如果能在這些基地上多安排一些攻擊機、轟炸機並下達攻擊命令，與潛水艇合作一同攻打往來的敵艦隊，就更完美了；而另一方面亦可派遣主力艦隊席捲整個澳洲以及其它資源豐富地區，甚至如果能將領土推到印度德里，在國力上超越美國的日子將爲期不遠哦！

### 美國篇

比起已經處在臨戰狀況的日軍，美軍相對的顯得很鬆懈，因爲幾乎所有的艦隊都停留在港內，所以在「開戰前夜」中的美軍可能面臨到的問題，就是事事都比日軍慢一步，繼而手忙腳亂。因爲日本方面已經確定在12 月中旬即會對我方發佈戰報，故最好能在此之前就將一切準備妥當，使全軍都能進入備戰狀態。等戰事一爆發後，首先要提防的，就是已迫近夏威夷的聯合艦隊，因此要先把１～６號的潛水艇安置在夏威夷的北邊與西北邊的外海，如此一來當敵人奇襲過來時，就能立即發現，且隨即可派遣基地的航空隊擊沉他們。但是在剛開始時，航空隊的訓練度相當低，故須先對它們進行一連串的磨練，以備作戰之需。此外，爲防敵人從東西方進攻，亦可將７～ 14 艦隊分成兩批，各在東西邊哨戒，接著在把 15 、 16 號艦移至四國的南邊，以探察從吳港出海的艦隊的動向。

接下來就是談到我方在艦隊上的安排。因爲馬尼拉是決定日後是否能包圍日本的重要關鍵，所以必須派遣第６、７艦隊在附近嚴守，而 10 ～ 12 艦隊也最好能在周圍巡邏。至於１～５與第８艦隊則先開往威克島補給，再續航至琉璜島四週準備開戰。除了

上述較保守的方式外，還有一個相當刺激有趣的作法，就是將所有的船艦都派往吳港，痛擊那些甫出海的聯合艦隊。

## 美軍的反擊

**★劇本難度／日本：初級・美國：中級**

### 日本篇

第二個劇本是從中途島海戰前，美軍正在慢慢恢復實力時開始。不論在那一章，維持補給線絕對是立於不敗之地的不二法門；相對地，切斷敵方的補給則是戰勝的首要關鍵。所以在本章最有效的策略，就是將第 8、9、 10 、 15 號艦送至吉爾伯特或是馬歇爾等島，在做完補給後，一致將砲口指向巴爾米拉，切斷美國來自南方的收入以削減其國力。在攻佔巴爾米拉的同時，將 1 ～ 6 的潛水艦包圍中途島、第 9 ～ 12 號的潛艦環繞夏威夷、 7 與 8 號的潛艦則哨戒在菲律賓西邊，而 13 ～ 15 的潛水艇就讓它待在巴爾米拉與夏威夷之間巡邏。因爲 13 艦隊原本的任務是登陸阿圖島，但僅憑其之力稍顯不足，故最好也將正在巡邏的第 14 號艦派去一同作戰。至於 1 ～ 7 與 9 ～ 12 號艦則都須回港修理，在馬尼拉的 16 號艦情形也是一樣的，且這些艦隊的戰力編制略顯薄弱，故如果能在修復後再將其改編，就更完美了。此外，因爲預備機不足與技術低劣是日軍一個很頭痛的問題，故在每月的會議中，暫必要在海軍經費與技術開發經費上多分配一些。而在武器的生產上則應以航空機的生產爲最優先，如果有剩餘的預算才將其用在船艦的補強上。

### 美國篇

因爲受到珍珠港灣攻擊的影響，美國太平洋艦隊遭到很大的損失，因此在這章中首要就是想辦法將戰力建立起來。具體地來說，先對於停泊在夏威夷中的 1 ～ 4 、 6 艦隊加以重編，並在這些艦隊上都配備一個陸戰隊，好採取佔領的行動；在此時亦運用在夏威夷停泊的 13 、 14 號潛水艦監視聯合艦隊的南下行動。接著把第 15 、 16 潛艦安排在連結馬歇爾、威克島的中間海域，以探查敵艦航向南方的情形，其餘的潛艦就讓它繼續原先的任務即可。

重新配備完成的第一艦隊，要緊急開赴中途島，它的任務是擊退前來挑釁的日軍，而 2 、 3 、 4 與 6 艦隊裝備好後，則是讓它們組成一個攻擊隊伍，去佔領威克島與馬歇爾。更重要的就是將日本的要害「硫磺島」拿下，做爲進攻日本本土或奪回南方的據點。佔領硫磺島後，再一舉將台北、香港或那霸，如此在國力上已居劣勢的日本，你不去管他，自個兒就會餓死的。

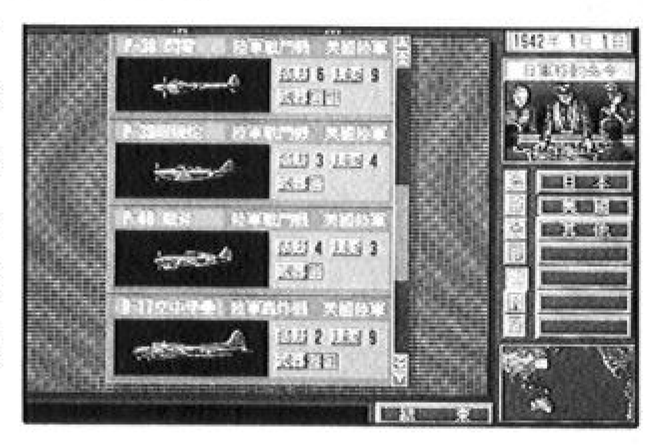
## 敗北之路

**★劇本難度／日本：最高級・美國：初級**

### 日本篇

正如同標題，這一章對日方來說是很不利的。在遊戲一開始，美軍的攻勢就會如同排山倒海般的湧來，而我方的軍力卻散佈在各地，故想要完全的抵抗美軍，似乎比登天還難。唯一較可行的方式，就是將前線可調動的軍隊，全集中在本土做殊死戰。

首先，把第 2 、 3 、 12 ～ 14 的艦隊調回吳港加以整編，整編的時候最好能使每支隊伍都成爲八艘，並儘量將強力的船艦集中在一個主力艦隊中，此外，第 8 、 9 艦隊也同樣加以重編，使其加入本土的防禦作戰。至於先前編列的主力艦隊，則是將其開赴威克島與巴爾米拉，因爲如果光在那裏守衛是絕對無法贏得戰爭的，而要擊敗美軍的唯一選擇就是將其補給線切斷，以阻擋陸續抵達的陸戰隊。不過失去強力戰艦而受命保衛本土的艦隊，如何正面的與超強的太平洋艦隊硬拼呢？只有一個好方法就是利用晚間砲擊並且將火力集中在運輸船，因爲就算基地的陸上兵力變爲零，只要不讓敵方的陸戰隊登陸，就不算是被佔領。



另外一點，敵人在中太平洋的戰力佈署有鬆懈的情形，故可以把正在台北、香港的第 4 ～ 7 艦隊秘密的派調前往，好對想攻略塞班的敵人各個擊破。但此時如果光靠我方艦隊的力量可能還不夠，所以最好順便把一些攻擊機也派去支援，展開空海共同作戰。

### 美國篇

相對於日本超級困難的程度，在這章中扮演美軍簡直可說是毫無難度可言，只要用平常心去打，亦可以輕易的獲勝。如同前一章所述，將日軍的命脈「硫磺島」拿下後，就可等日方慢慢枯竭而亡。

## 南方之戰

★劇本難度／日本：中級・美國：高級

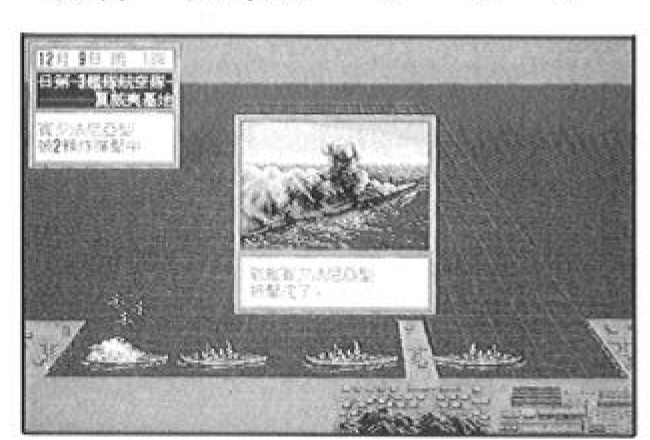
### 日本篇

在此故事中的三個勝利條件，以第一、三項較簡單。針對這兩個條件，可以派遣第七艦隊與第四陸戰隊去攻佔香港，接著用第 8 ～ 11 艦隊以全力去攻打馬尼拉，而 1 、 2 號艦則將其裝備妥當續航至馬尼拉，參與佔領南洋各基地的任務。在南方各地皆攻下後，即可傾全力佔領新加坡，因爲在這裏可能會遇到最猛烈的抗拒，所以最好能將各艦隊都整修完畢後，再一股作氣猛擊。

而至於第二個勝利條件，則可先將 1 ～ 8 號潛水艦的任務改爲「攻擊」，如此當潛艦遇到英艦時就會自動進行戰鬥。再者可把其餘船艦派往布魯內，因爲英艦最有可能在那裏出沒。

### 美國篇

這個章節，對美軍來說是相當艱辛的，因爲在一開始日方就會對南洋各地展開全面攻擊，故最重要的事就是要先做好防禦，讓日本消耗軍力。如要選擇勝利條件，以第一、二項較理想。起先，應該補充南方各基地的飛機，並將其命令由巡邏改爲攻擊，此外因爲那些航空隊的訓練度都很低，故須加緊訓練，最好能再派遣一些高級將領去統領，以提昇戰力。接著，把第 2 ～ 5 、 8 、 9 、 13 、 15 艦隊調至威克島附近，並對一些沒有提督的船艦配上司令後，即讓其加入戰線。



## 中途島戰役

★劇本難度／日本：初級・美國：高級

### 日本篇

在本章剛開始時，日軍是站在壓倒性有利的地位的，因爲在兩軍將要對決的中途島近海，美軍只有四個艦隊，而我方卻有十二個艦隊，所以是相當簡易的一章。如果要選擇勝利條件則選第二個，原因是因爲中途島與夏威夷屬近鄰，陸戰隊會陸陸續續移動過來，故想要佔領是想當困難的，而如果是對付正規航艦，只要早一點發現再加以空擊或許就可輕易擊沈。日軍最需要提防的是中途島的航空隊，所以可先派幾艘船艦去破壞飛機場，這樣在往後的戰役中將會輕鬆不少。

### 美國篇

在本章中，選擇第一、二個條件較爲穩當，因爲艦隊並沒有裝載陸戰隊，如要裝載他們，就必需寄靠在夏威夷或者中途島，但在敵方艦隊正集結時要靠港是有很大的危險性的。首先，我們可以將在西雅圖、新紐奧良等地訓練度高的航空隊與中途島的交換，接著再利用第 3 、 4 艦隊配合航空隊在附近加以巡邏，只要一有發現立刻加以空擊，此外並將距離最近的第 6 艦隊調來一同對抗來襲的敵軍。

## 瓜達卡納爾戰役

★劇本難度／日本：中級・美國：中級

### 日本篇

關於勝利條件，大概是第二項較容易達到吧！因爲雖然在摩爾斯貝港會遇到很頑強的阻抗，但只要攻下就勝利了；比起第一項要佔領幾個基地、第三項必須擊沈敵人 30 艘船艦的條件來看，顯然是比較輕鬆的。

第一步，把第 1 ～ 8 的船艦全部重新整編一次，將其分爲以戰鬥爲任務的戰艦部隊和以航艦爲中心的機動部隊。經過上述的行動後，約會損失 3 ～ 4 天的時間，但可利用這段空擋，派 12 ～ 14 艦隊做第一波的攻擊，並再將其緊急派去攻佔新加坡。

### 美國篇

選擇第三個條件最爲理想，因爲太平洋艦隊都集結在南方，所以要在敵人主力來到之前立刻決定勝負。第一、二項條件必須等到敵艦隊來，等於給敵人一個反擊的機會。最先可將 1 、 2 、 5 ～ 9 、 11 號潛艦安排至關島、土魯克等地進行攻擊，接著再將尚未配備的船艦，投入戰場。此外再將敵人陸上的兵力分散，對基地採各個擊破，就能在敵人主力到達之前，分出勝負。

## A號戰役

★劇本難度／日本：中級・美國：中級

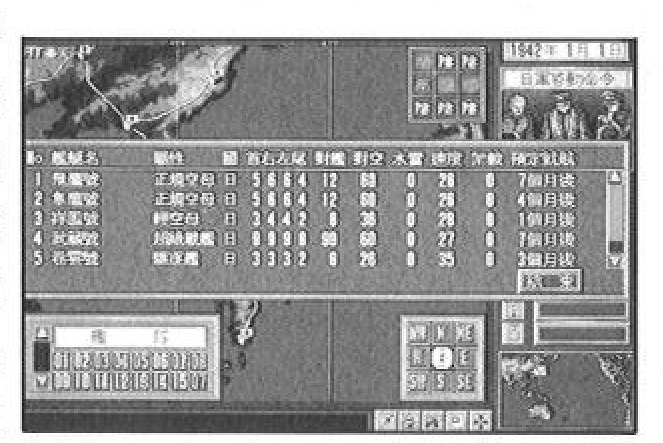
### 日本篇

從這個章節以後，原本都以佔領爲目標的日軍，改成以防守爲準則。和上一章一樣，開始時須對所有的艦隊進行大整編，如果方便，在南方那些剩餘的艦隊也一起調至新加坡重編；雖然在編配的過程中會花掉許多時間，但是在我方艦船所剩不多的情形下，

這是必須的作法。因爲在條件的二、三項中，規定玩家要維持塞班、關島兩地，故我們除了使用潛水艇在週圍海域巡邏，讓主力艦隊迅速抵達外，最重要還要加強航空隊的陣容，所以可以把上海或南方各基地的飛機先調入，壯大我軍航空隊。

## 美國篇

首先讓9～14號潛艦在連結那霸、吳港、硫璜島的海域進行攻擊，再讓1～8號潛艦環繞在其四周，將日本團團圍住，接著在對母港中剩餘的船進行編列，並使其和其它艦隊一同開往日本本土，這樣就大功告成囉！



# 捷一號戰役

★劇本難度／日本：高級・美國：初級

## 日本篇

對於日落西山的日本來說，此章較可行的條件只有第一項了，而要推行此案的好作法，就是將南方與上海等戰況不吃緊的航空機，全調來前線加入陣局，而停泊在吳港與未編列的船艦，也一併將它們送至海上齊心打擊敵船。

## 美國篇

因爲太簡單，故省略。

# 本土防禦戰役

★劇本難度／日本：高級・美國：初級

## 日本篇

選擇第一個條件吧！利用吳港基地航空隊與在港內的9艘潛艦共同作戰，至於其它的艦隊也將其調回，但在途中可能會遭遇到重大阻擾，所以能剩下的可能不多了，故也不要對其抱太大期望，情勢已經走到如此也無可奈何啊！

## 美國篇

根據史實敘述，本來太平洋艦隊的戰士們希望能用最大的敬意，接受聯合艦隊所下的最後賭注「大和特攻作戰」，但高層方而不允許，結果「大和」是受到飛機的空襲而沈沒的。而本章節的特色，就是讓玩家實現這個夢幻艦隊決戰，蠻不錯的。

註：⑴如果你希望艦艇的航行速度能再快點，就使用「修整」的命令，如此你的艦隊就可以快速的到達目的地。

⑵如果補給線不通的基地，則無法利用「配備」指令配置航空機，此時可利用「編組」指令，驅使航空機瞬間移動。

## 表1 新型船艦必要技術力

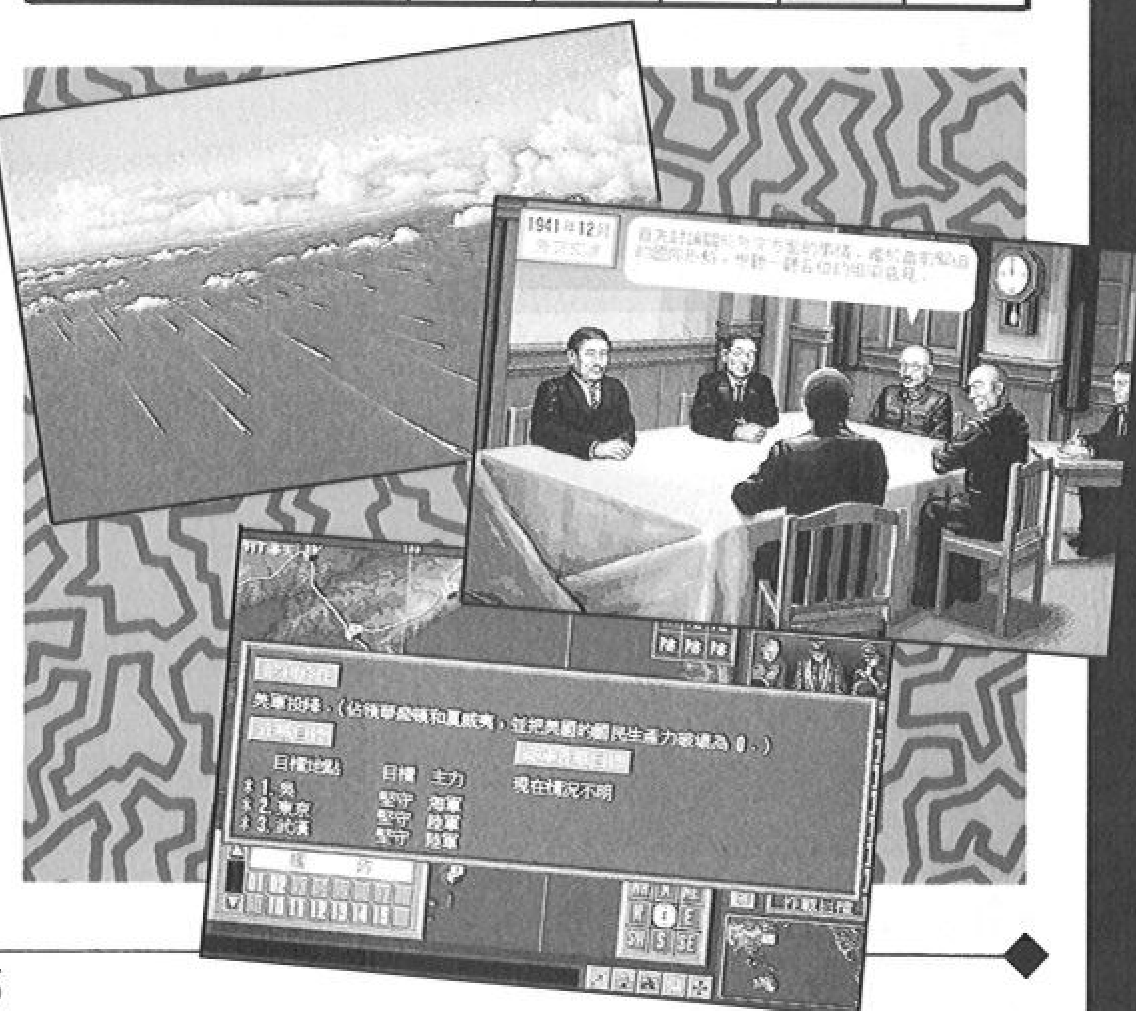
| 新型船艦 | 技術力 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 情報 | 艦艇 | 航空 | 武器 | 工業 |
| Ⅰ | — | 40 | 30 | 20 | 30 |
| Ⅱ | — | 65 | 40 | 30 | 40 |
| Ⅲ | — | 75 | 55 | 45 | 55 |
| Ⅳ | — | 90 | 70 | 60 | 65 |

## 表2 新型船艦性能合計

| 新型船艦 | 空母 | 戰艦 | 重巡 | 驅逐艦 | 潛水艇 |
|---|---|---|---|---|---|
| Ⅰ | 340 | 290 | 270 | 190 | 130 |
| Ⅱ | 360 | 310 | 280 | 200 | 140 |
| Ⅲ | 380 | 330 | 290 | 210 | 160 |
| Ⅳ | 400 | 350 | 300 | 230 | 180 |

## 表3 新兵器所須技術值

| 新兵器 | 情報 | 艦艇 | 航空 | 武器 | 工業 |
|---|---|---|---|---|---|
| 對空雷達 | 50 | -- | -- | 30 | 50 |
| 水上雷達 | 60 | -- | -- | 30 | 50 |
| 雷達瞄準射擊裝置 | 65 | -- | -- | 40 | 50 |
| VT 信管 | 70 | -- | -- | 55 | 60 |
| 密碼破譯機 | 60 | -- | -- | 35 | 30 |
| ECM | 85 | -- | -- | 65 | 50 |
| 氧氣魚雷 | -- | 50 | -- | 45 | 60 |
| 燃燒彈 | -- | -- | -- | 55 | 60 |
| 火焰噴射器 | -- | -- | -- | 60 | 60 |
| 火箭砲 | -- | 65 | 60 | 60 | 65 |
| 誘導彈 | 70 | -- | 65 | 70 | 65 |



# 魔石堡 完全攻略 上

ALEX

STONEKEEP

Interplay

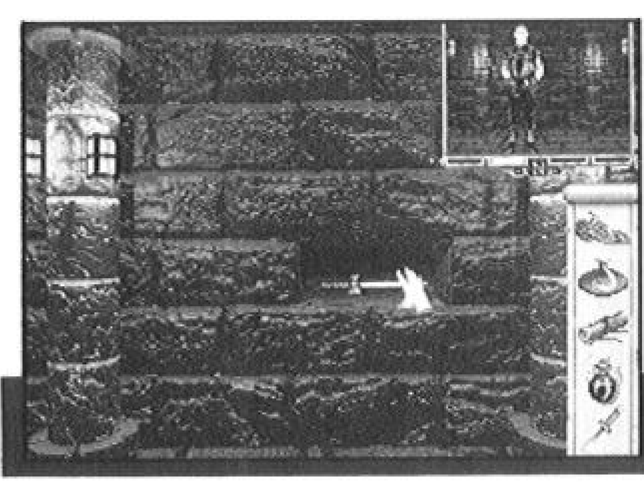
當Drake 還是個小孩時，魔石堡遭受到黑暗魔王 Shadowking 的侵蝕，在生死存亡的關頭， Drake 被適時的救走了。十年後， Drake 回到如今已深陷地底的魔石堡，臨淵俯瞰之際，女神 Thera 將他帶進了這座地下城…



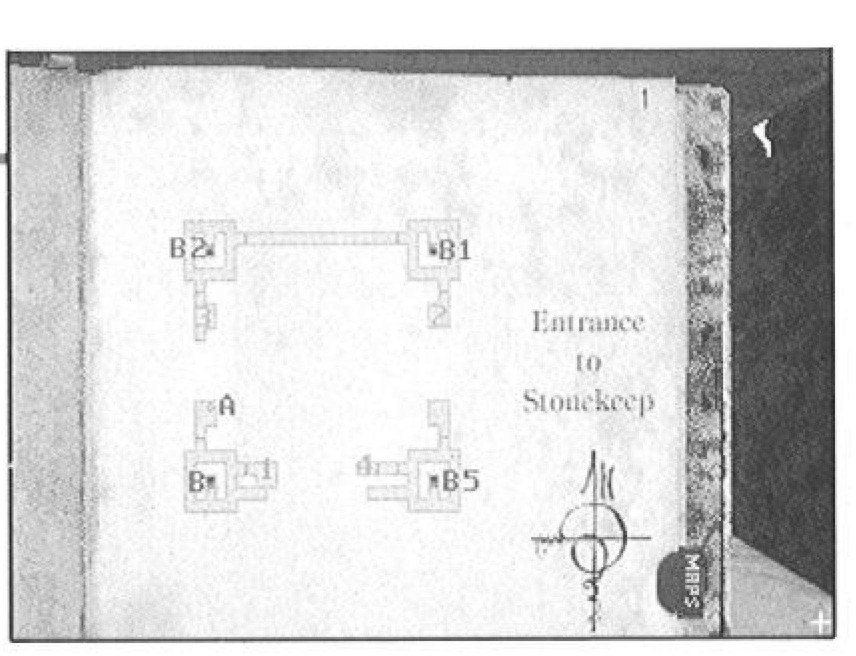
片頭動畫一景

## 1 Entrance to Stonekeep

進入堡內落腳（Ａ）後，女神 Thera 吩咐 Drake 儘快找到潛入地下城的樓梯，由 Afri 的神秘鏡子裡，Drake 可以審視自己的各項屬性和狀況。敲碎腳下的亂草堆找到 Skull 、 Stone 和 heal root 、 skull 和 stone 可用來拋擲攻擊，而 heal root則能補充體力。跟著 Thera 走出房間後，在左方的 guardroom (1)房內找到護甲，角落的箱子中則有 heal root 、 heal potion和 scroll 。迴廊走一圈到南方的樓梯門口找到 Thera ，門旁的拉桿可打開 B 的樓梯門，但如果先將拉桿來回扳動三次，回頭在 grardroom 對面的西牆上可找到一塊暗磚，扳動暗磚後在 grardroom 的下方出現一條密道，盡頭有三個 oil bomb ，而密道中的北面牆也有一塊暗磚，內有一把 dagger of penetration ，冒險初期，這是一項頗具殺傷力的武器。



別小看這把武器哦！




現在就由Ｂ的樓梯下去吧。

## 2 Ruins of Stonekeep 1st Level

甫一進入迎面碰上 Shadowking ，說完話後並將 Thera 給擄走。

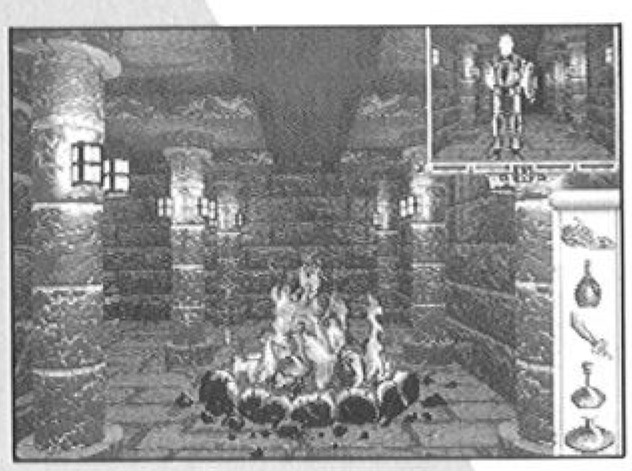



像不像木乃伊？

往北進入 1 的房間，殺了 Sharga 後拿到一把 brass key ，此 key 可打開往北的第二和第三間房門，擊碎第二間屋內的木桶找到 wooden shield ；第三間屋內有排水口會跑出 warrior ants，擊毀木桶還有 heal root 。

往北到盡頭繞過迴廊後往東，到中段時轉進南方 2 的房內，進入西面的門內瞧見一個 sharga ，與之對陣時若能將他引到屋內的東北角落，待解決他之後就能由北面的暗牆內拿到特大號的 heal root 。拿了桌上的書本後，Drake 就可以詳細的記載各項資料，更重要的是可以記錄冒險的路線地圖。

打開南方的門會遭受到好幾個 sharga 的攻擊，脫身後往南到角落 3 ，面向南牆可發現一塊暗牆，內有 heal root ；往後退一步，向東移一步，轉身向南又發現一塊暗磚，扳動牆內拉桿可打開 3 左上角的密室，內有不少東西。

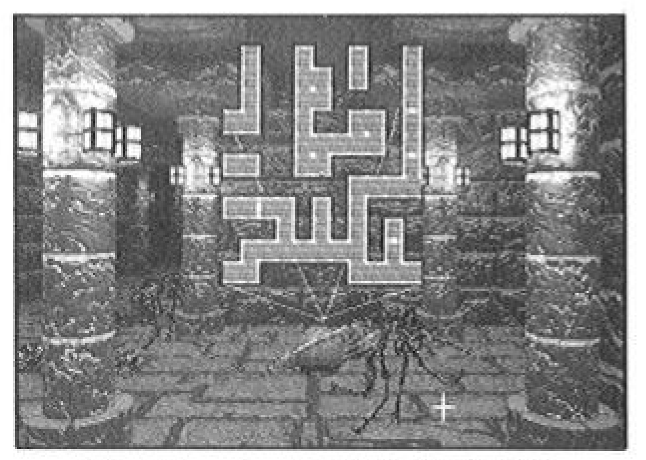


有點暴殄天物

繼續往南向西轉入 4 的走道中有盆火，火盆後方還有個 Sharga 往外猛丟石頭，這時可以快速的用綠色 potion 澆熄火苗並殺了 Sharga ，用掉的 potion 可以由盡頭的箱中獲得補償，而回頭在火堆中也可模出兩把 firedagger ，這可以射出火球。

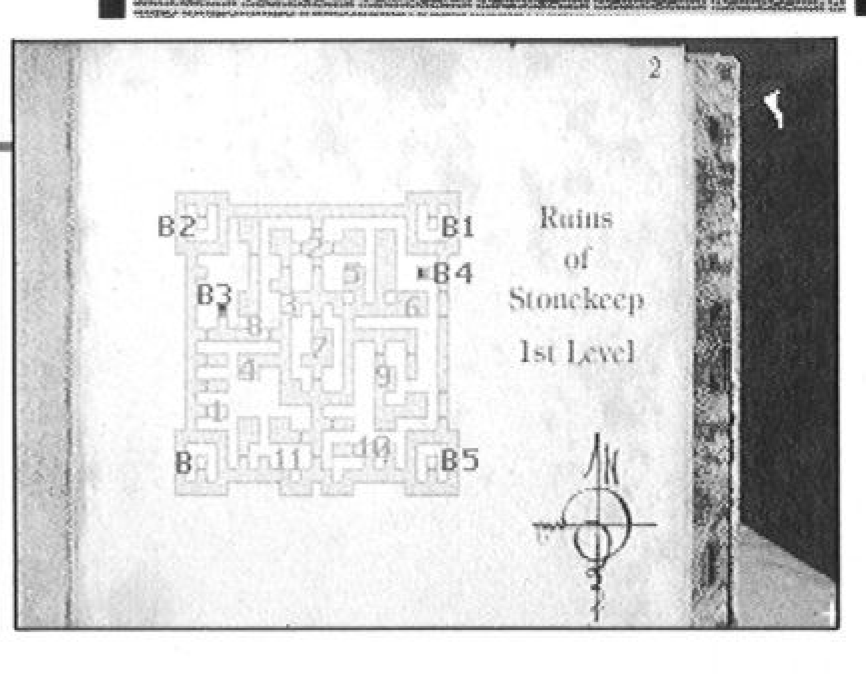
回頭繞到 5 的角落裡，擊破四個木桶後發現內中躲著一個喝醉酒的 Sharga …木桶碎片中找到一把 hammer 。再往東要進入 6 時，北面的柱子上也有暗牆，進入 6 的 kitchen 後，留意排水口會鑽出好幾隻 warrior ants ，之後刺破角落的麻布袋找出一把 bronze key 。

用 bronze key 打開 7 的 council room，屋內有兩個難纏的 Sharga 首領，殺了二人後由屍身上搜到 Afri's Orb ，另有 heal root 和 steel key 。屋內西面牆上有暗磚，內有大號的 beal root ；南面門旁音牆內有拉桿，扳動後可打開屋內西南角的密室，內中有三個 oil bomb ，而箱內則有不少 potion 。



此 orb 可透視密道

走出房門往西北方用 bromze key 打開 8 的門，殺了




門後的 Sharga 後往北在走道中瞧見一具屍首，這個 Sharga 正是誤中機關而喪命的。先放幾個 skull 或 stone 在屍身所在的地板上，待西牆射出幾支箭後即可安然通過。往北盡頭房內有三名 Sharga ，矮櫃裡有三只 scroll ，而東面的暗牆內還有 heal potion 。

回到 council room 南方的門前，往南用 brass key 打開東邊的門，門後南面的暗牆內有 heal potion ；走出門外，往南一步再進入西邊的房間，搗碎地上的石堆可找到 gold coin 和 heal root 。

使用 bronze key 進入 9 的房裡，解決幾隻 ants 後，搜出幾支 arrows ，一把 quarter staff ，熔爐旁有 slightly battered helm ，雜物堆裡有把 throwing axe 。往東盡頭的箱子須用 steel key 才打得開，箱內有 metal shield ，至於牆上的拉桿，則能控制熔爐的爐火。走出房門再往東用 bronze key 進入南向的房間，木桶裡有三個 oil bomb。

現在經由 2 的房間回到最北端東西向匸廊上，往東到迴廊上用 brass key 打開 B1 的樓梯門並往上爬。

## 3 Entrance to Stonekeep

爬上樓梯後往南進入 2 的房間，擊毀屋內木桶可得到 heal root和另一把 bromze key ，但木桶後方的出水口會鑽出很多的 warrior ants 。走出門外往西直走穿過二道門到西北方的迴廊，

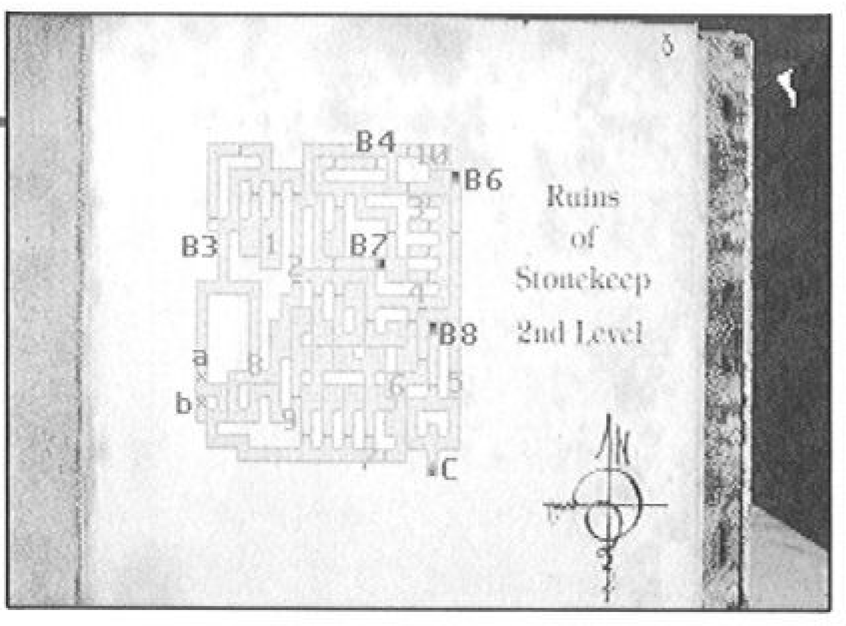
往南進入 3 的房內，仔細搜查東西的暗牆，扳動牆內拉桿使南方的密室現身，用 brass key 打開密室裡的箱子可得到三個 oil bomb 。之後由迴廊中的樓梯 B2 回到下一層。

## 4 Ruins of Stonekeep 1st Level

一路往南到東西向的長廊，11 的牆角上有個暗牆，扳動拉桿打開左邊的密室，箱內有 beal potion 和一把 broadsword 。往東用 brass key 進入 10 的房間可拿到 leather leggings；右邊的通道裡有個 bag ，可用來裝 stones 。往東到 B5 的迴廊時，西北角的暗嬙內還有 heal root 。

現在回到 8 的門後，用 steel key 打開 B3 的樓梯門到下一層。

## 5 Ruins of Stonekeep 2nd Level




步出樓梯後往北轉向東時，碰到一位 Wahooka ，此人長相奇特，開口要某種貴重之物，待他離去後繼續往南到一交叉路口，進入房間 1 殺死怪物 slime 後撿到 green gem ，這也許正是 Wahooka 所要之物，回頭到他出現的地方時他果然又來了，將 green gem拿給他之後，




嚴重的牙周病

Wahooka 提醒說此處有 Throgs Shamans ，須小心提防…他似乎還要什麼東西…

回到 1 的門前後往東走到底，北面的暗牆內有 heal root ，轉身向南穿過幻象牆時遭逢兩個 Sharga 的攻擊。再往南還有一道幻象牆，不過先往東繞經 4 的另一道幻象牆再轉向北走到盡頭，進入 3 的房內殺了 slime 後得到 ivory key ，用它打開南邊的鄰房時，不意救出了一位 Farli ，二人同行或許更爲有利，再說，出來混的，身邊沒一兩個小弟也不像話。




冒險的第一位伙伴

往南穿過 4 的幻象牆遇到三個 Sharga 匱剿，殺死他們除了有不少 heal potion外，要緊的是一把 iron key 。往東到盡頭，東面牆上牌匾寫著「 Fountain of Thera 」，走道南方盡頭果然有處泉水，喝上幾口以補充體力。



這個表情是生氣吧！

回到 4 的幻象牆前往南經過一道門到 6 時，牆上有兩個很奇怪的鎖頭，旁邊箱子裡有 chain mail skirt ，南方盡頭的東面牆上有牌匾一「 Drain cylinder switch controls 」。往西進入門內後，用 iron key 打開 7 上方的門，屋內北面暗牆內拉桿可打開東邊的密室； 7 左邊第二間房內可找到一個 wineskin ，這可以拿來裝泉水方便路上隨時飲用，但容量有限，只能喝上五大口。在第二間和第三間隔牆上也有個暗牆，內有 scroll 。第四間房內可找到個 key ring ，它可以將所有的 key 全串成一串方便整理，但如此一來也就弄不清楚何時用了哪一把 key 了。

往西直走轉向北時，碰到一個地洞 a ，轉身向南有個按鈕可使地洞消失，但如果故意不小心往下掉的話，除了會失點血外，在底層北面暗牆內有拉桿可打開南方密室，再由密室月的樓梯爬上 b ，之後按下西牆的按鈕由東邊的單向牆再回到地洞前。如此折騰的好處是底層有一把 guarterstaff 。

繞到 8 時瞧見南面牆上有個鎖孔，使用 ivory key 可打開西邊的密道，進入密道轉向南時得留意了，前方彎道裡共有四個圓盤，踩上後會促使牆壁射出箭來，必須先放個 skull 在圓盤上面使箭射出後再跨上前去，如此才能安然無恙地前進到盡頭 9 。再



神奇的甜甜圈

用 ivory key 打開方的門，殺死門後兩隻 slime 後拿到 runewand ，矮櫃上的三個 scrolls裡有兩個是符法字母，現在可以將符法字母抄寫到法杖上使用法術了。屋內北端地上有個綠色的 mana circle ，站上去後可補充魔法力。

利用同樣方法經過圓盤回到8 ，往東北方殺死二名 Sharga 後穿過 2 的幻象牆，再往北轉東進入盡頭 10 的房內，殺了三名 Sharga 由箱中取得 chain mail shirt 。出了房門再進入位於 10 下方的房間得小心，屋內有個排水口會不斷的竄出 shakes。走出房間再往西到底又碰上 Wahooka ，這傢伙究竟是正是邪？只一個勁兒要求奉獻…給他兩個 gems 之後，他提到在 sewers搜尋前往地下城的鑰匙…再給他三個 gems 之後，另外提到收集Orb Z事。

對於 Wahooka 的需索無度有點惱火，往北轉向東由 B4 的樓梯爬上去。

## 6 Ruins of Stonekeep 1st Level

走出樓梯門往南經過四道門後，再由南方迴廊中 B5 的樓梯往上爬。

## 7 Entrance to Stonekeep

走出樓梯門往北進入房內，箱中有兩個 oil bomb ，回頭往西經過二道門到 4 還有處泉水，位於下方走道盡頭有個很高大的 Sharga ，個兒雖大但很不經打，一下子就掛了。

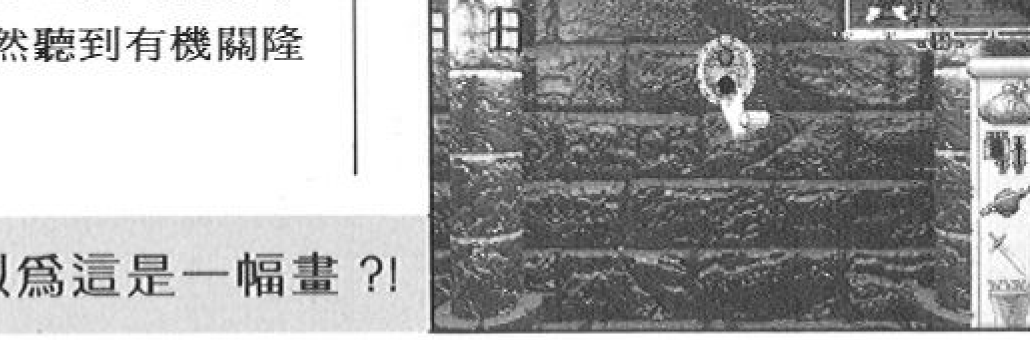
循原路回到 B4 的樓梯口吧。

## 8 Ruins of Stonekeep 2nd Level

由剛才碰見 Wahooka 的地方往回走到第一道幻象牆再折進東南方的樓梯口 B7 ，這一下去就到了 sewers 。不過，繞點遠路經由 4 的幻象牆往東北角的 B6 下去，吧！可用 ivory key 打開樓梯門。

## 10 Ruins of Stonekeep 2nd Level

記得 6 的牆上有奇怪的鎖頭裝置嗎？將 cylinder 插入鎖頭下方的圓孔後，果然聽到有機關隆隆作響。



你以爲這是一幅畫 ?!

## 11 Sewers beneath Stonekeep

來到水道 1 的盡頭時，那面古怪的牆已然移開了，往南到 3 時，千萬別跨進東道一步，現在還不是時候。由 3 往西二步，北一步，由西一路繞到盡頭 4 時，Farli 又被刺了一下，原來水底還有另一個 cylinder 。往東北方到達 5 轉向西時， Wahooka 又出現了，這一回他指明要的是「 heads of three men 」，給他三個 skull 後，終於有了回饋，得到一個 triangle 。

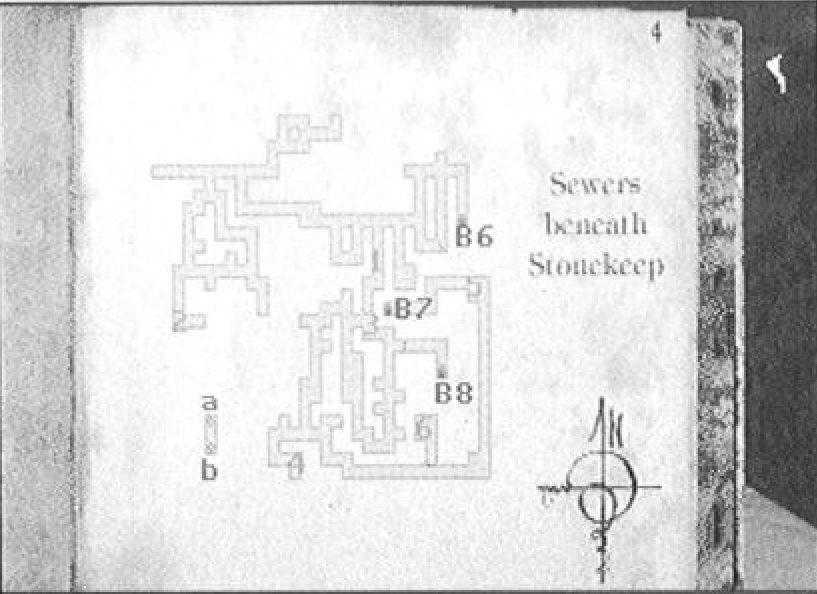


開飯囉…

Wahooka 離去後由 B7 的樓梯爬上去。

## 12 Ruins of Stonekeep 2nd Level

經由 4 的幻象牆再到 6 的鎖頭處，將 cylinder 插入另一個鎖頭的圓孔後，這一回聽到的是隆隆的水聲…再由 B7 的樓梯下去瞧個究竟。




## 9 Sewers beneath Stonekeep

這兒可是積水盈尺，所有的東西都沈在水底下，故搜索起來有點困難，而且，水裡面也有不少游動的 snakes … Farli 表示他的族人在此建有欄水壩可使積水退去，至於打開攔水壩的方法，他似乎所知不多。

一直來到 1 的水道盡頭時， Farli 感覺到南方的牆有些古怪，並確信有機關可將此牆移開。涉水往西南方到盡頭 2 時， Faril 忽然大叫了一聲，原來他的腳被不明物刺傷了，探手一摸後，摸出個 cylinder ，這應該是使用於某種機關吧 ?!

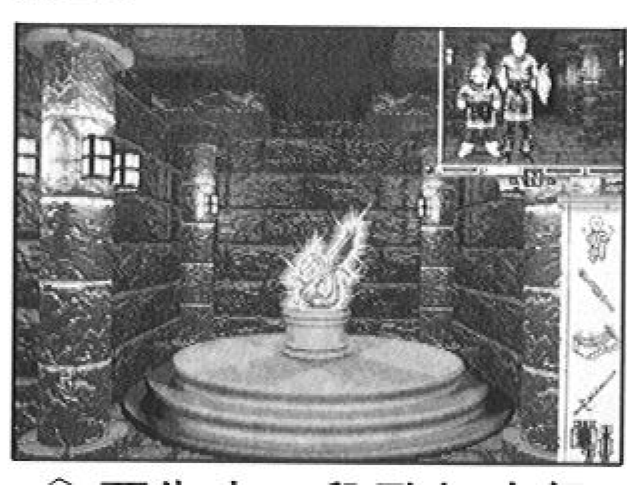
## 13 Sewers beneath Stonekeep

這會兒所有的積水果眞全已退盡，腳下地清晰見底。往東到底，往西走五步時聽到颼颼的風聲，轉身向北穿過幻象牆到6，用 triangle 打開角落的箱子得到 dagger 、 oil bomb 和一個「Shrink rune」的法術卷軸。走出幻象牆回到禁地3之後，準備展開一場激戰吧。

這兒有一隻三爪大章魚，先前由於潛游於水中，所以傷不了牠的身體，現在優勢已失，大可以將牠大卸八塊，記得先施用「Shrink rune」讓牠減弱鬥志。殺了牠之後搜出一 marble statue，然後由3向東轉南一步，再穿過東邊的幻象牆由 B8 的樓梯到上一層東南方的另一個區域。

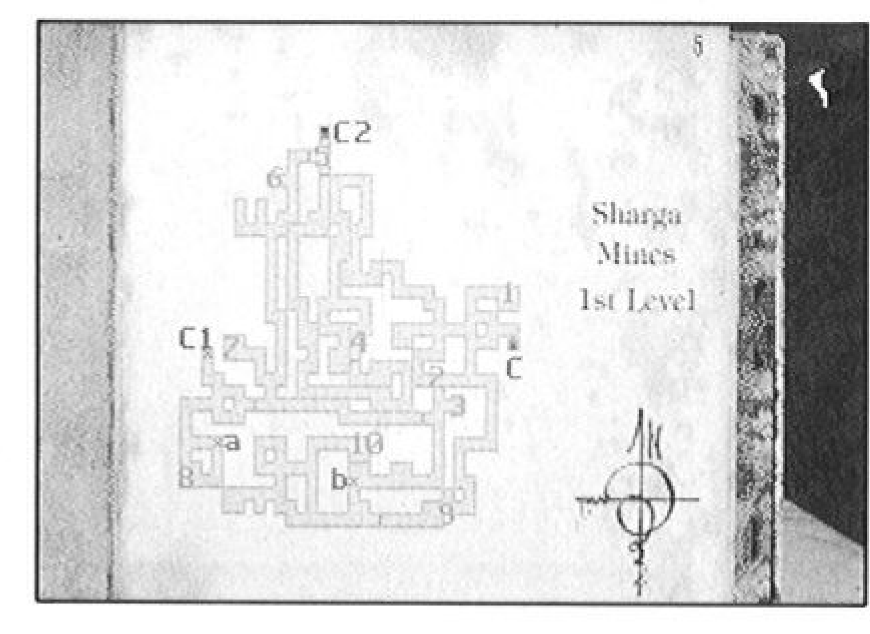
## 14 Ruins of Stone-keep 2nd Level

走出樓梯往南到一扇門時，Farli 竟然表示他有鑰匙…進入門內到南邊走道發現北面角落有個祭壇，將 marble statue 擺放上去後，背後南方出現一出口 C，Farli 恍然大悟，這是一條秘密通道…

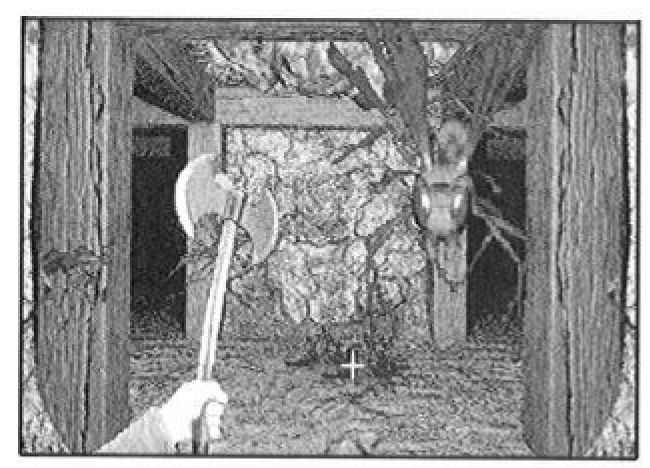


要先來一段歌舞才行

## 15 Sharga Mines 1st Level




一抵達時瞧見眼前有隻黃蜂，千萬別動手傷牠，只要不兵刃相見，牠是不會主動攻擊的，否則，應聲而來的蜂群是難以招架的。先到東北角落1殺死兩名 Sharga ，雜物堆中找出「Silence rune」法術卷軸。



手癢的後果

往南到2碰見一類似香菇的植物，還會噴火呢…殺了牠再往南二步，按下西面牆上按鈕打開背後3的密室，內有 mana circle ，地上還有「 Lesser Aerial magick 」法術卷軸。

由2到4的途中有噴火的植物，埋伏的 Sharga ，以及擋住去路的落石，要清除落石只要慢慢的用刀揮砍即可。一路繞到北端的5，門旁牆上有按鈕可打開5的門，殺了門裡 Sharga 之後再往西經過另一扇門，轉向南二步時發現西邊6的門內關著一個人，必須先往南到盡頭7殺死三名 Sharga 後，由箱內取得 skull key才能救出6的 Karzak ，他將會是第二位夥伴。

Karzak 的身子虛弱得很，必須先幫他補補身子，否則就等於救他出來送死。

2 的東邊有堆無法清除的落石，必須繞遠路到東南方的9，9的北面牆會發射暗箭，快跑向西的盡頭按下按鈕打開9的密室，原來的位 Sharga 仁兄躲在裡頭人工發射暗箭…這傢伙還在密室內拉了一團…不提也罷…往西經過一道門往北瞧見北方角落有只箱子，直接走過去的話會由b的地洞掉入下一層，當發現無計可施時，有個連體怪人會推落一個巨石，墊腳爬上來時已到了箱子跟前，這才發現箱子是…空的！

想辦法繞到角落 10 時，瞧見那連體怪人正躺在地板上睡覺，這時候千萬別弄出任何聲響吵醒他…或他們…這怪人是刀槍不入的！先對著面前的木桶施用「 Silence 」法術後再擊毀中間的木桶，跨進角落拿取箱中的 Aquila's Orb和 throggish key 後，小心地走出這個危險地。

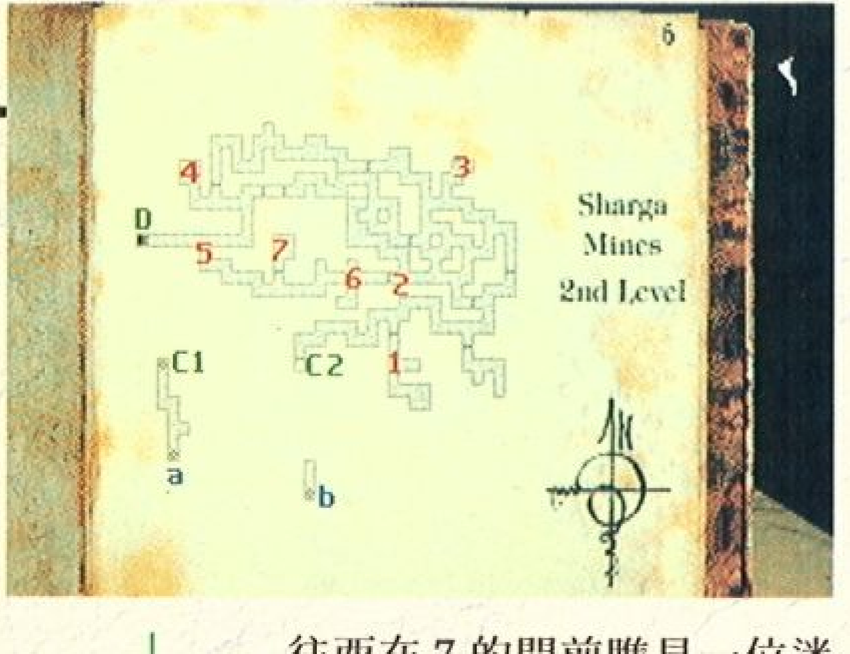



吵醒怪人死路一條

由3往西經過兩道門後，從西北方的樓梯 C1 到下一層，往南到底可拿到 runescepter 和兩個法術卷軸。爬上樓梯後繼續往南到迴廊8，角落a的地板是幻象，必須繞經西、南，在角落 8 殺死一名 sharga 後往東到底，往北一步扳動西面的拉桿才能關掉a的虛幻地板。要是由a掉入地洞的話，就到了先前拿取卷軸之處，同樣可由北方的 C1 爬上來。

現在由北端 C2 的樓梯到下一層。

## 16 Sharga Mines 2nd Level




往東轉南進入房間 1，眼前有三支箭叉機關擋住去路，而盡頭牆上有支拉桿是向上扳的…後退一步拿塊 stone 或 skull 高高的丟向拉桿，stone 往下掉時可將拉桿壓下，這就能將機關打開了。角落裡有不少東西。

走到 2 的門前時，門後顯然有人守著，還問到開門密語呢…往東北到角落 3 時發現牆上有個裂縫，湊上前去看到一名 sharga 就快被一名 Throg 打死了…

一路往西到 4 遇見一名叫 Grug 的 sharga，別傷他…他已經受傷了。Grug 答應要帶路前往他的家只見他打開一條密道後走進 5 的另一條走道，跟著他來到 6 見了 Skrag，路上碰到的 Sharga 似乎都頗為和氣。

Farli 向 Skrag 打聽他兄弟的事，skrag 表示須前往 Throg Temple 才能獲得進展，而他竟也熱情的代為補充 mana。之後擊毀 Skrag 身後的木桶，按下牆上按鈕打開西邊的密室，箱內有「Potench Meta rune」法術卷軸。

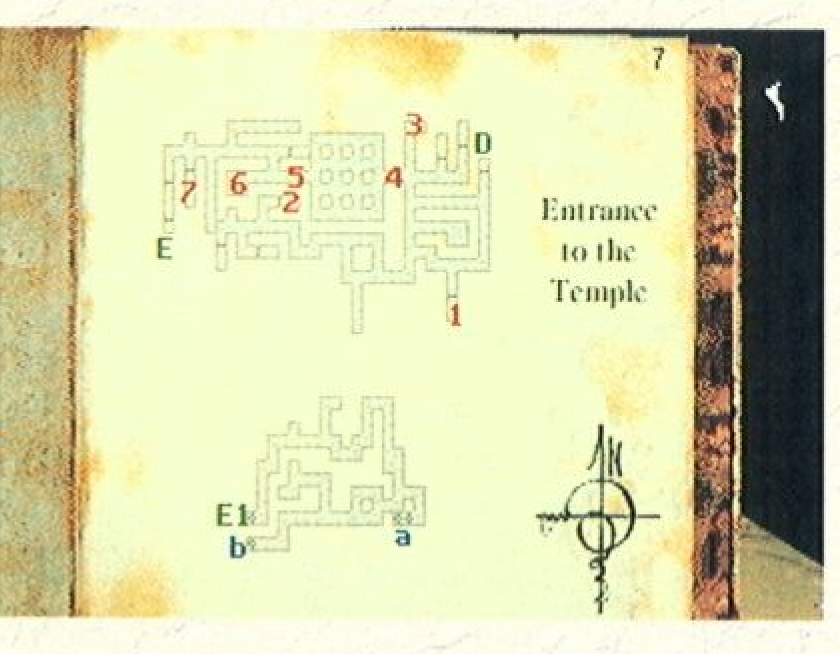



看不順眼就動手吧！

往西在 7 的門前瞧見一位迷你型的 Tiny Sharga，他警告說不要打開他背後的門…打開門後出現了一位體型驃悍的 Big sharga …從此就有了七爺八爺…

往西到盡頭用 throggish key 打開 D 的樓梯門前往 Temple。

## 17 Entrance to the Temple




往南進入 1 的房間，惱人的 Wahooka 又出現了…先給他一個圓形的道具（如盾牌），再給他一個非圓形的道具（如刀劍），Wahooka 道過謝後拔腿就要走了，經不住 Drake 的質問，他終於有了回贈，一句話－「Keep an eye out for the God of the temple」。

往西在 2 的房內遇見一名 Skeleton，這個時候還不是牠的對手，別自討苦吃。回頭在北方的角落 3 發現一具屍首，Farli 認出死者是他兄弟的朋友，屍首旁邊的卷軸上有留言，謂 Faril 的兄弟 Dombur 被捉走了，至今生死未卜，而卷軸末端記載了一段口訣。

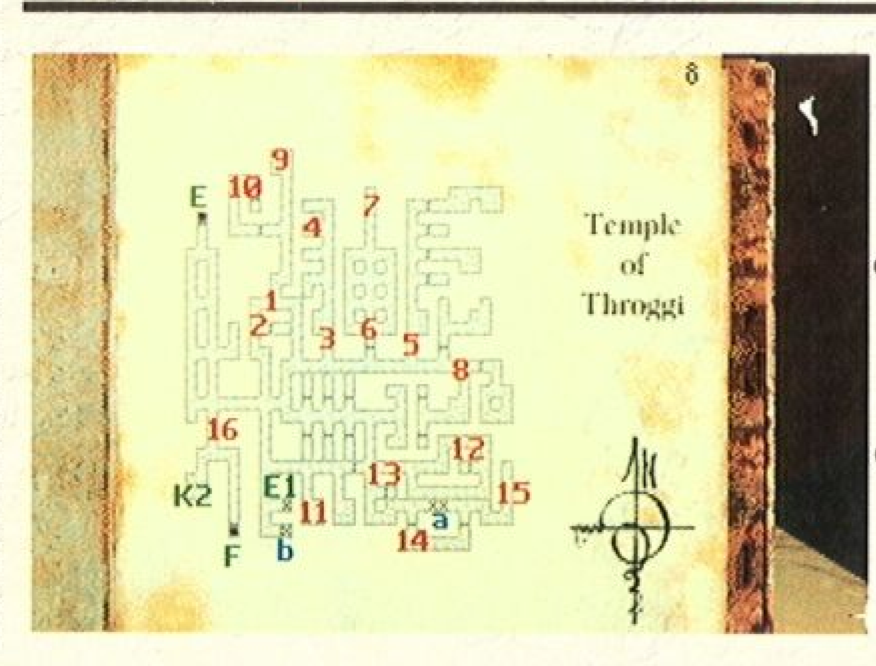
跨進 4 以後是一座小型的陷阱迷宮，方才的一段口訣正適用於此，踩錯一步的話，萬箭穿心，必死無疑。由 4 向西走一步到柱子後，向北三步、西二步、南四步、西二步、北二步、西二步、南一步，轉身向西就可進入 5 的走道了。

往西在角落 6 裡找到 Domber's helm，看來 Faril 的兄弟就在附近了。7 的房內有兩名 Throg，殺了他們之後，由西南方的樓梯 E 往上爬。




猜猜看他的性別是…

## 18 Temple of Throggi

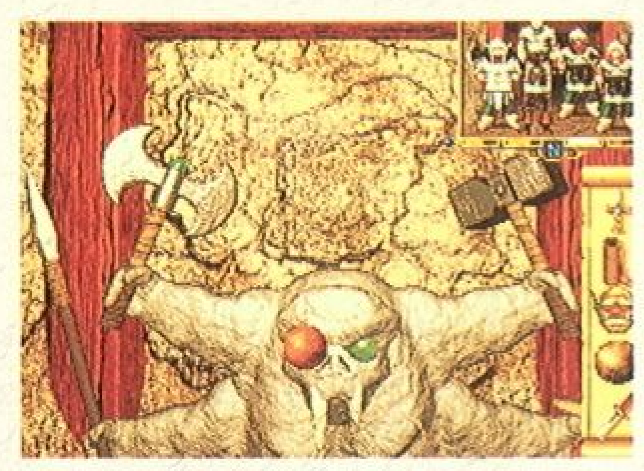



一進入南方的走道就碰上三名 Throg，繞到 1 殺死一名 Throg 後得到 wooden dowel，走到 2 的門前先別開門，轉身面向北面的牆發現一個小孔，將 wooden dowel 插入小孔先關掉門內的飛箭機關再進門，門裡有「Flame rune」卷軸。

進入 3 的走道殺了兩名 Throg 之後，將牆上的四支拉桿全部扳動一次，往北到 4 救出 Farli 的兄弟 Dombur…他有一點…阿達…將 helm 還給他的同時，別忘了照樣先補他虛弱的身子。

進入 5 迎面就撞上兩名 Throg，由南往北的第一、三間房內有 Throg，而第二、四間房內則有 Shaman，對付 Shaman 時千萬別讓他有時間施展法術，殺了他們之後可得到「Shield rune」和「Energybolt rune」卷軸。走出走道回到東西向長廊時會碰上一位難纏的 Throg。

如果已經由 Shaman 身上拿到 Throg pendant，記得戴在身上，如此就可進入 6 的門了。門內東西向的三條走道上都有 Throg 來回的梭巡，只要趁隙往北分段推進並躲在柱子中間，大可不必與之正面交鋒。往北到盡頭 7 時瞧見一座動物石像，四隻手上分別握著一項兵器，而兩隻眼睛則是不同顏色的寶石…想起 Wahooka 的臨別贈言了嗎？「keep an eye out for the God of the temple」，沒錯！拿起紅色的眼珠子正是 Azrael's Orb，另一個綠色的珠子別動它。至於四樣兵器只能慎選其中之一，不能更換也不要貪求，否則會遭天譴。



這叫…大小眼？!

往東到 8 進入盡頭的房間，裡頭有位 Throg 喃喃自語…丟了小石頭有何大驚小怪的，瞧他傷心得如喪考妣，索性送他幾個 gem 吧，這能打開他的話匣子。

再往西北方到角落 9，這兒的五個木桶內還有 wooden dowel，而牆上的拉桿則能打開西邊 10 的門，10 的房間裡有隻怪獸，捏牠的鼻子還會噴出毒氣，不好玩。



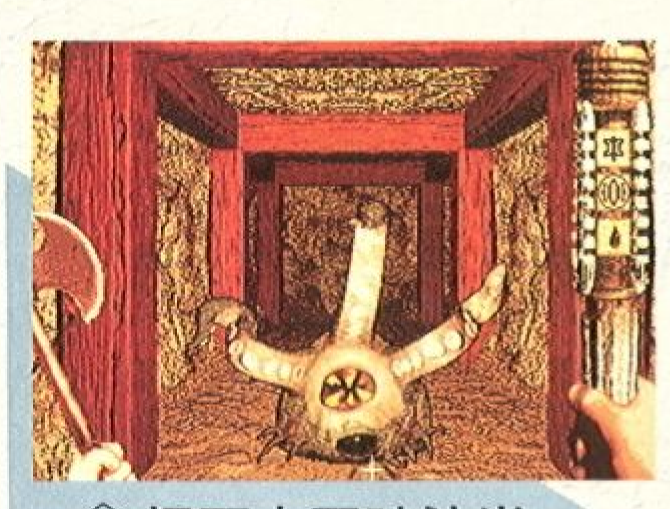
不用投幣的大玩具

南方角落的 11 殺死一名 Throg 後還有一把 ivory key。往東到盡頭 12 的房裡可得到「Spoilspell rune」和「Strength rune」卷軸。13 的房內有拉桿可打開 14 的門，由 14 繞到 15 可避開 a 的兩個地洞，在 15 殺了一名 Throg 後，用 wooden dowel 插入牆上圓孔打開北端盡頭的密室，而密室內的拉桿則能關閉 a 的地洞。

由地洞 b 往下掉落在 Entrance to the Temple 的南方區域。

## 19 Entrance to the Temple

落地後往東不遠處可找到「Floats rune」卷軸，只不過在這個區域將會碰上曾經見識過的三爪大章魚，還不只一隻哦。往東盡頭 a 就是一層兩個地洞的落腳處，如果不想跟章魚纏鬥，可以快速繞至 E1 的樓梯往上爬。

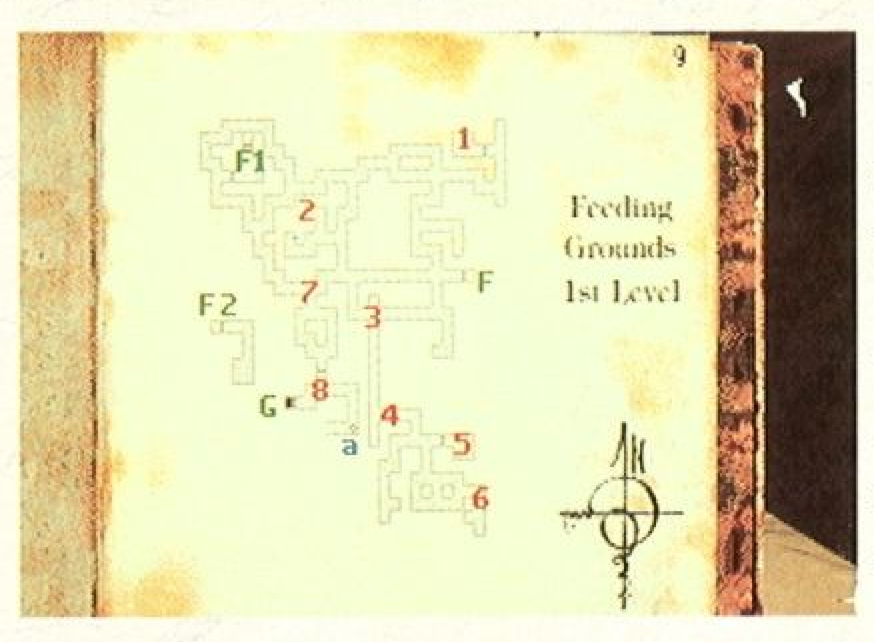


切下來配哇沙米

## 20 Temple of Throggi

身上有了 Azrael's Orb 之後，西南方走道中 16 的機關就會應聲而開，由 F 的出口往下走吧。

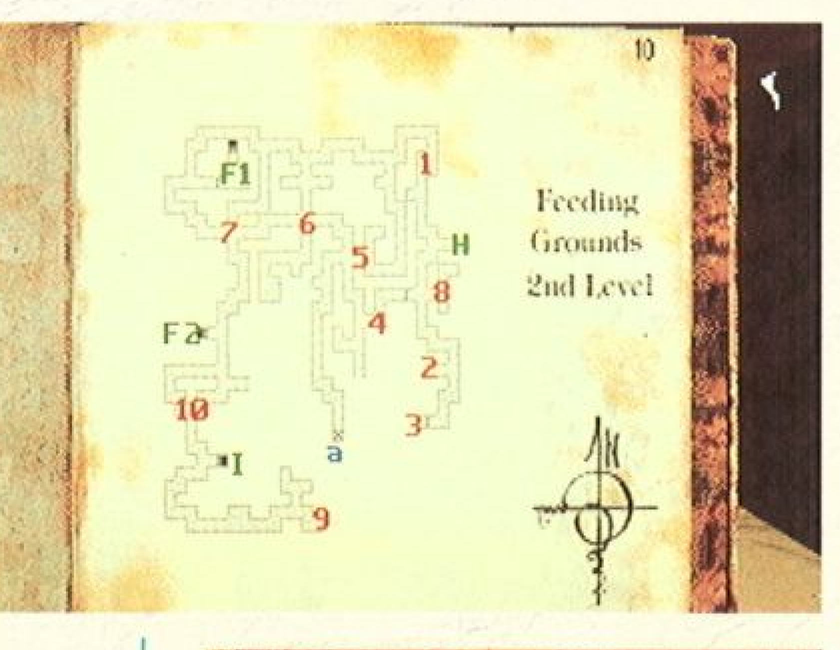
## 21 Feeding Grounds 1st Level




一進門就撞上個 Sharga，往南再殺了兩名 Sharga 後在盡頭找到「Translocate rune」卷軸。往東北方在 1 的房內殺死一名 Sharga 可以得到八個 beal root，還有一個 strange device。往西到角落 2 的箱子裡找到另一個較大的 strange device。

往南來到 3 時，瞧見北面角落裡有塊巨石，往南進入走道後，巨石會跟在後頭滾向南方，如果不想被壓死就得快速左轉到 4 的叉道。5 的房門前有怪異的綠色符號，先別靠近。在南方角落 6 殺了一名 Throg 後拿到他的throggish key，利用它打開西北方 F1 西向的門，解決門裡三名 Throg 後由樓梯到上層。

## 22 Feeding Grounds 2nd Level



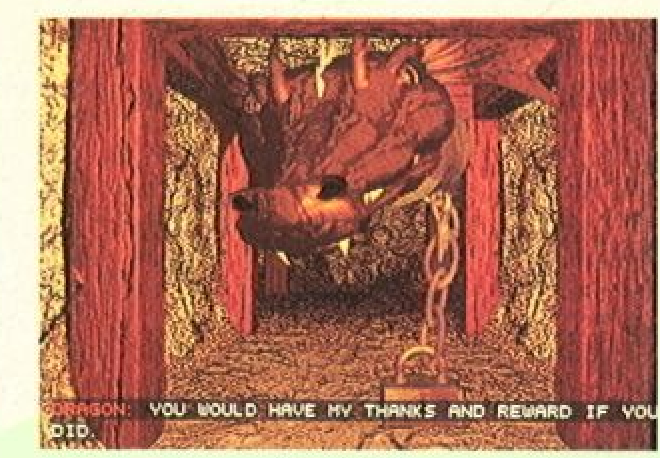

在這個樓層中有隻巨大的Dragon 被禁錮於此，牠身上的鎖都有魔法的。地點 4 是牠的頭部，6 是牠的身體，而 5 和 7 則是牠的腳，在解救 Dragon 之前，這幾個通道自然是阻絕的。



不曉得怎麼施肥的

往東到 1 時碰到一團團紅色的飄浮物，別去惹它們。繼續往南在 2 的盡頭瞧見七朵 primrose ，全數摘下它們。進入南方 3 的房間殺了 sharga 後可拿到half of a very sturdy key 和「 Armor rune 」卷軸。

回頭進入 4 的門後見識到了Dragon 的尊容，牠是被Throgs 囚禁在此的，還眼睜睜的看著開鎖的鑰匙被劈成兩半。走出房門對面的 8 有處 mana circle ，另一頭則有塊奇怪的石頭。回頭清除入口落石後先由F1 的樓梯到下一層。




再也不能說沒看過龍了

## 23 Feeding Grounds 1st Level

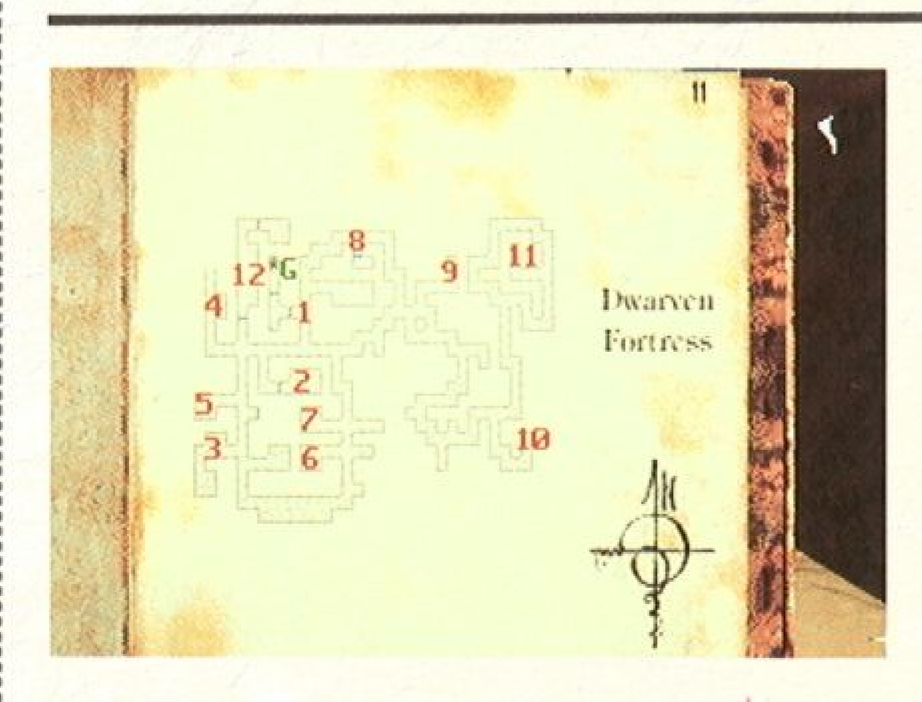
方才在上一層殺了一名Shaman 後可否撿起 feather ？有了它就可以通過南方 5 門前的綠色符號了，門內還有一名Shaman ，殺了他才拿得到另一半 sturdy key ，還有「 scare rune 」卷軸。




此乃另類禁忌

來到 7 時記得按下北牆的按鈕關閉南方迴廊裡的飛箭，往南再進入 8 時，也得按下右邊牆上按鈕再關閉前方的飛箭。往西要進入 G 的樓梯時， Karzak 有事先走了，Drake 只好跟著 Farli 和 Dombur 隨後跟了下去。

## 24 Dwarven Fortress




這兒是 Dwarves 的窩，記住別動粗，知道什麼叫吃不了兜著走吧 ?!

經過兩道門在入口 1 碰見兩個守衛， Farli 說要找此地的頭頭後，竟自發號施令。隨著Farli 的指引轉了兩個彎後，Dombur 老毛病又犯了，自言自語一番後自己先走開。跟著Farli 進入 2 的間時， Dombur 早就到了，這傢伙竟竟然不認得Drake …鬧了一陣子， Dombur 問及「 pieces 」，隨手將兩個 strange device 給他，但他表示還缺一個。

跟著 Farli 來到 3 瞧見兩個人在聊天， Drake 向頭頭 Torin 表示要拯救 Dragon 一事， Torin 要他去見鐵匠 Sardin ，而 Farli 則因擅離職守被 Torin 下令禁閉後，由Geldor給帶走。Drake 在北方 4 裡找到 Sardin ，說明來意後，Sardin表示只要給他兩半的鑰匙，他有辦法復合，問題是他需要magick flint 來昇起炸火。他給了一支 magick chisel 要 Drake 自己想辦法。

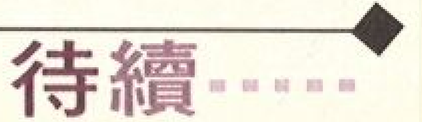
Sardin旁邊有塊巨石，Drake 福至心靈將身上慣用的兵器擺放在石頭基座上，自己想辦法去了。

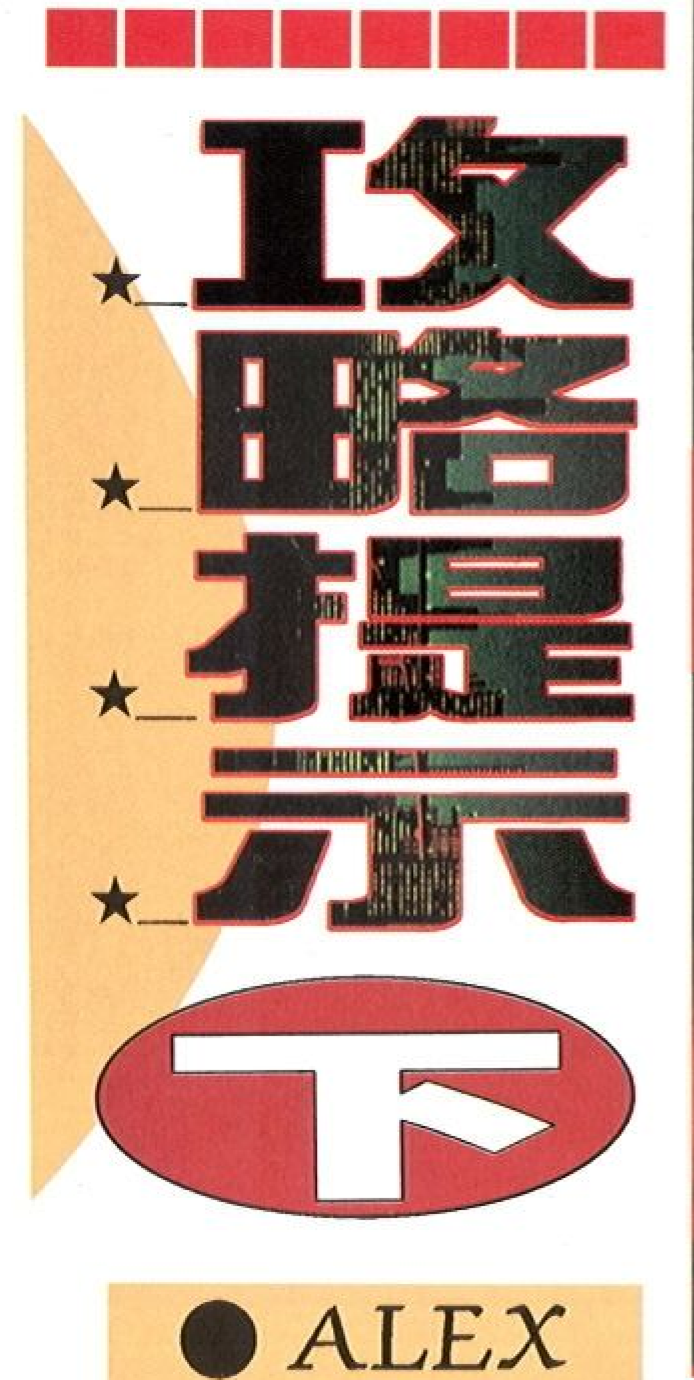
## 25 Feeding Grounds 2nd Level

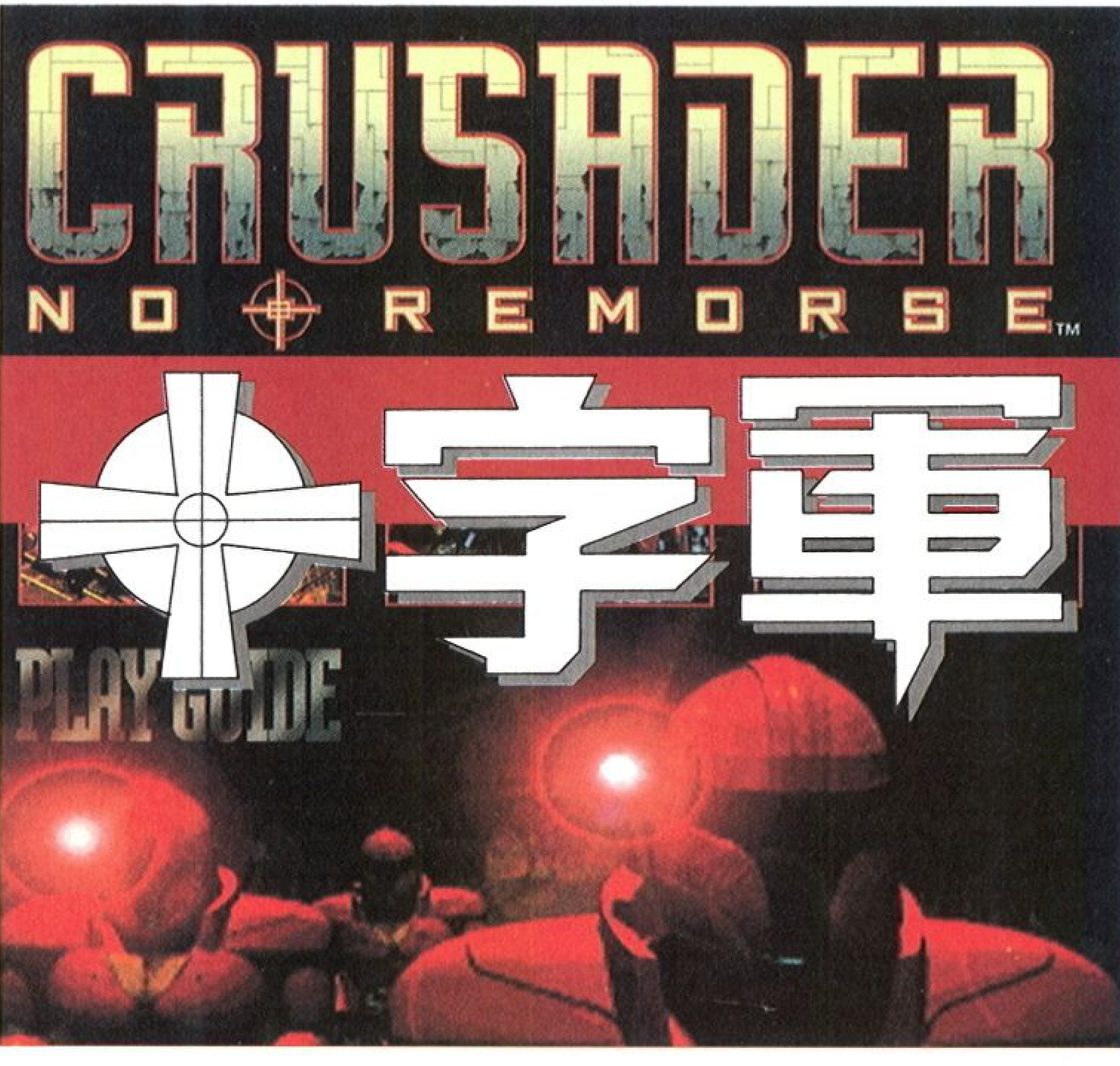
連爬兩層來到 8 的角落裡，取出 magick chisel 在那塊奇怪的石頭上敲下一塊 magick flint 後帶回去給 Sardin 。

魔石堡(上)




待續……

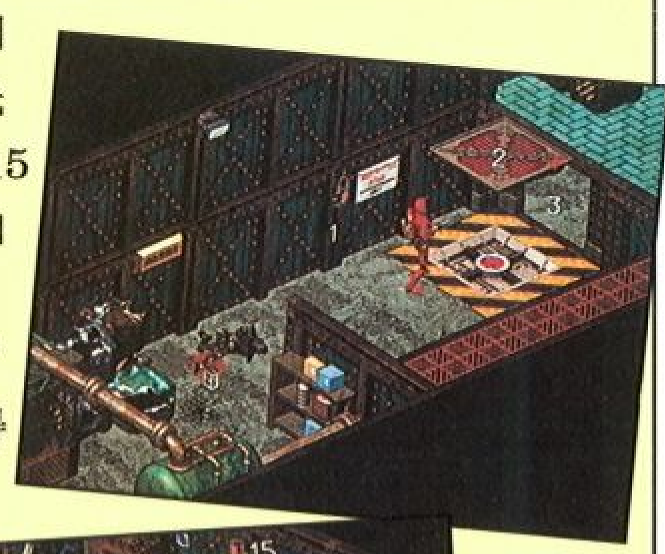


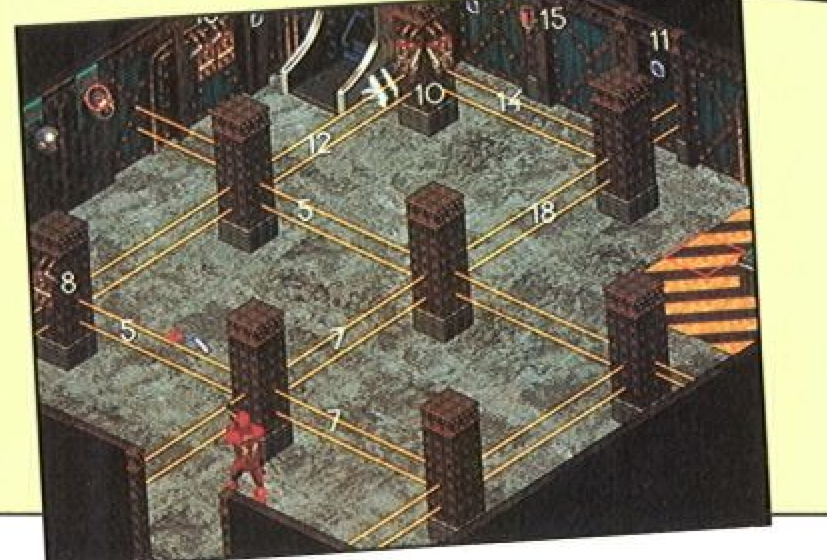




● ALEX

## MISSION VII

◆啓動開關 1 讓昇降板 2 昇起後，密室 3 也會開啓。往左邊的開關 4 射幾槍以接續去除二處 5 的光束；同樣往開關 6 射幾槍使二處 7 的光束也消除。開關 8 可關掉 9，利用 10 兩個開關配合開關 11 除去 12 的光束；利用 13 的兩個開關可關掉 14 的光束。啓動開關 15 使儲物箱 16 四周的陷阱失效，之後往開關 17 射一槍即可取得儲物箱。



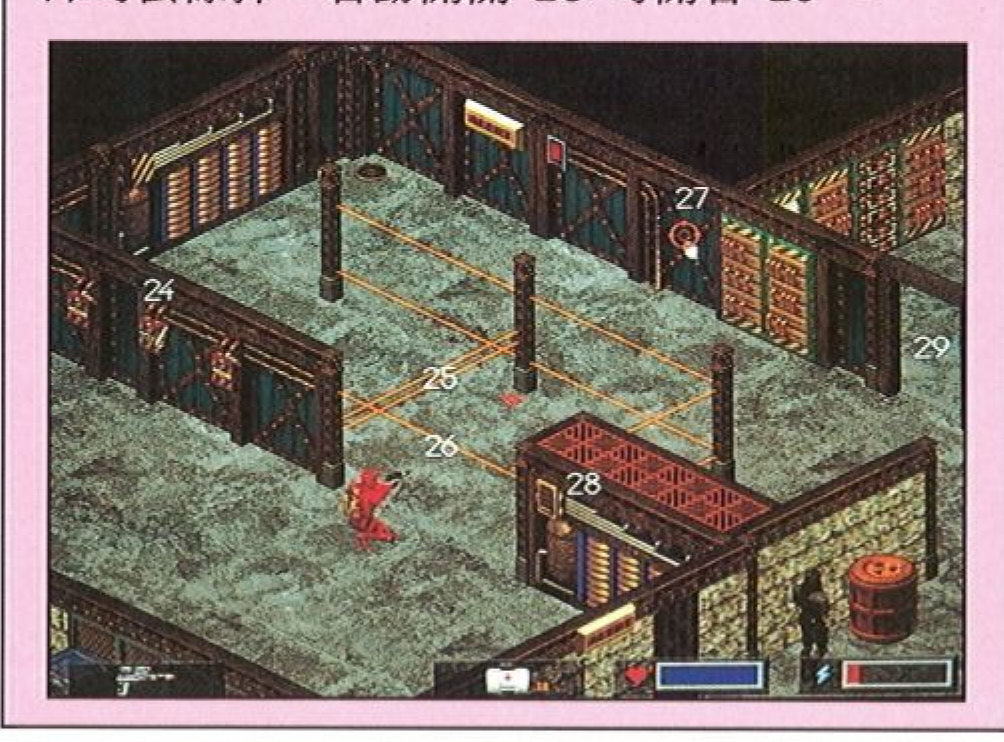


◆搭上 19 的昇降板到角落 20 啓動開關去除 21 的光束，轟掉木桶即可搆著 22 的開關，它可以關掉 23 的光束。



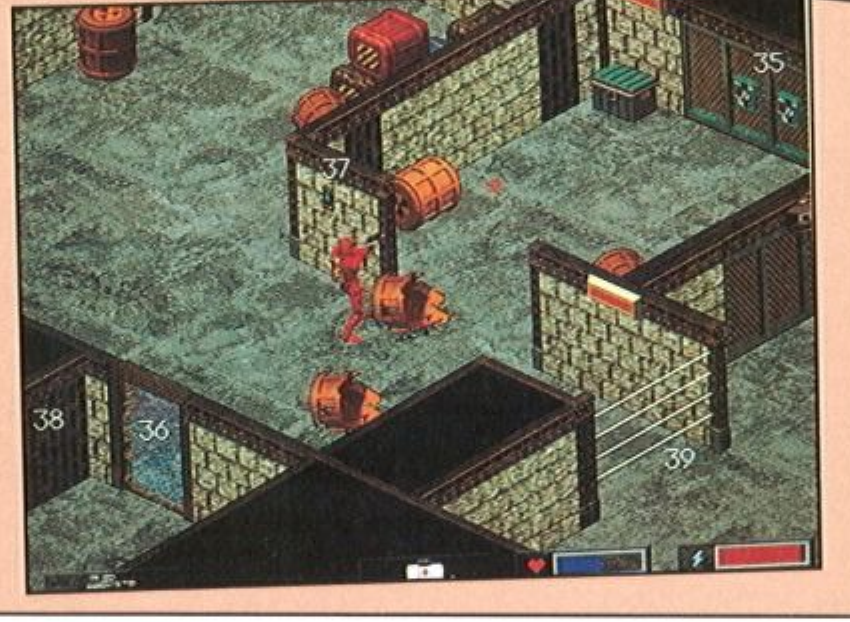


◆當全數扳開 24 的三個開關後， 25 的兩條光束和 26 上方的光束會消除，但 26 的下方反而會出現一條光束，往開開 27 射一槍即可去除掉。啓動開關 28 可開啓 29 。



◆由 30 的昇降板往上昇時須留意密室 31 會應聲開啓。要跨過 32 時先轟掉 33 的風扇，免得被吹落水裡。 35 的兩座砲口會使 36 現形，由 34 拿到的綠色 Keycard 適用於 37 的讀卡器，這可關掉 36 的一道磁波。進入 36 有開關可啓開密室 38 ，內中有開關可消除 39 的屏障。

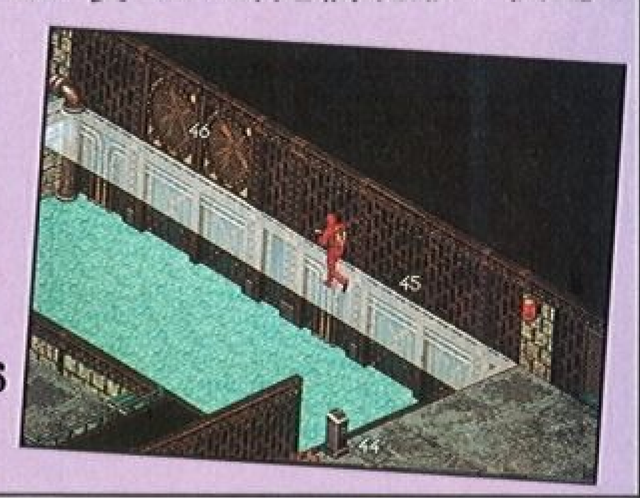




◆炸掉開關 40 刖的一堆木桶使開關現身，這可以關掉 42 的兩束光束，而開關 41 則能關掉另兩束，上階梯後留意 43 有個電眼會使 42 的光束再出現。



◆啓動開關 44 使 45 的光橋現形，快速跑過光橋到另一頭。光橋出現的時間有限，爲了減少阻力，最好在啓動 44 的開關之前先轟掉 46 的兩座風扇。

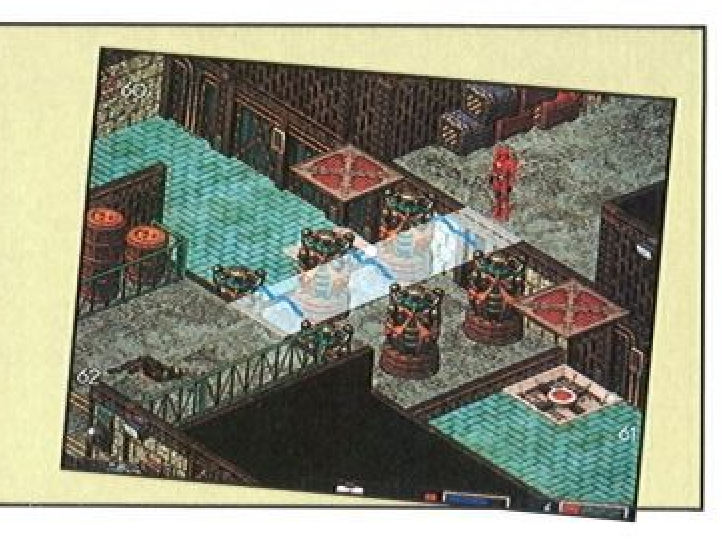


◆啓動開關 47 使 48 前方的光橋成丑，由昇降板 48 的邊沿跳往 49 ，如果踩上 48 的話會促使昇降板下降，那就不妙了。在 49 落腳後趕緊跑向監視器 50 並啓動它，對面 51 的密室會應聲而開，藉著操控密室裡的大傢伙時先解決底下的一干狠角色。之後站上昇降板跳往 52 的輸送帶再跳往 53 拿取 Keycard 。



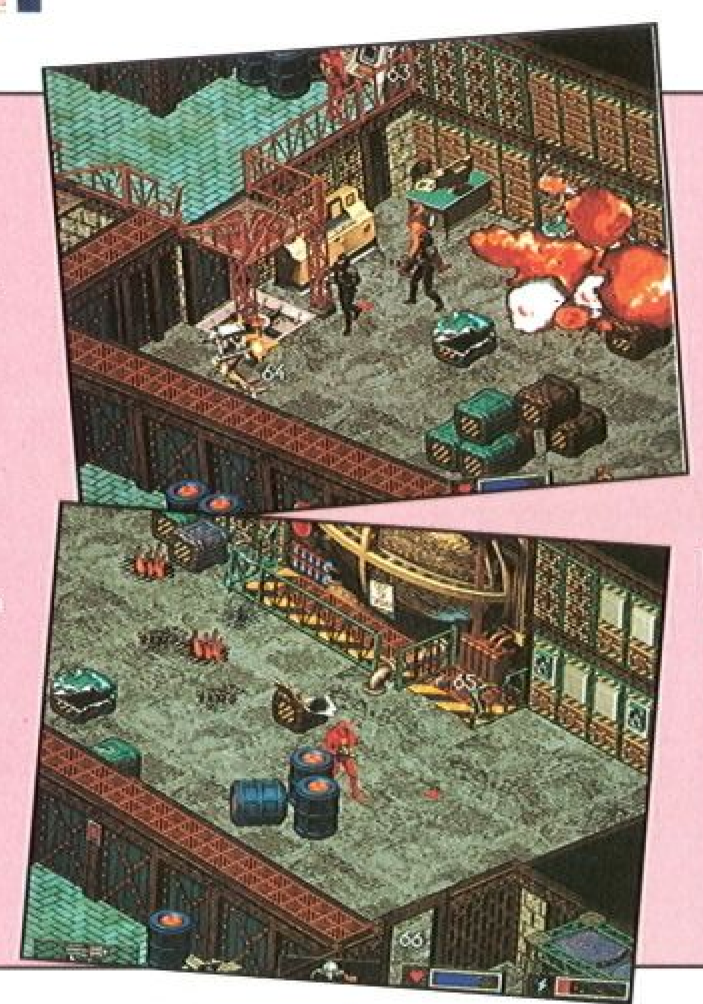


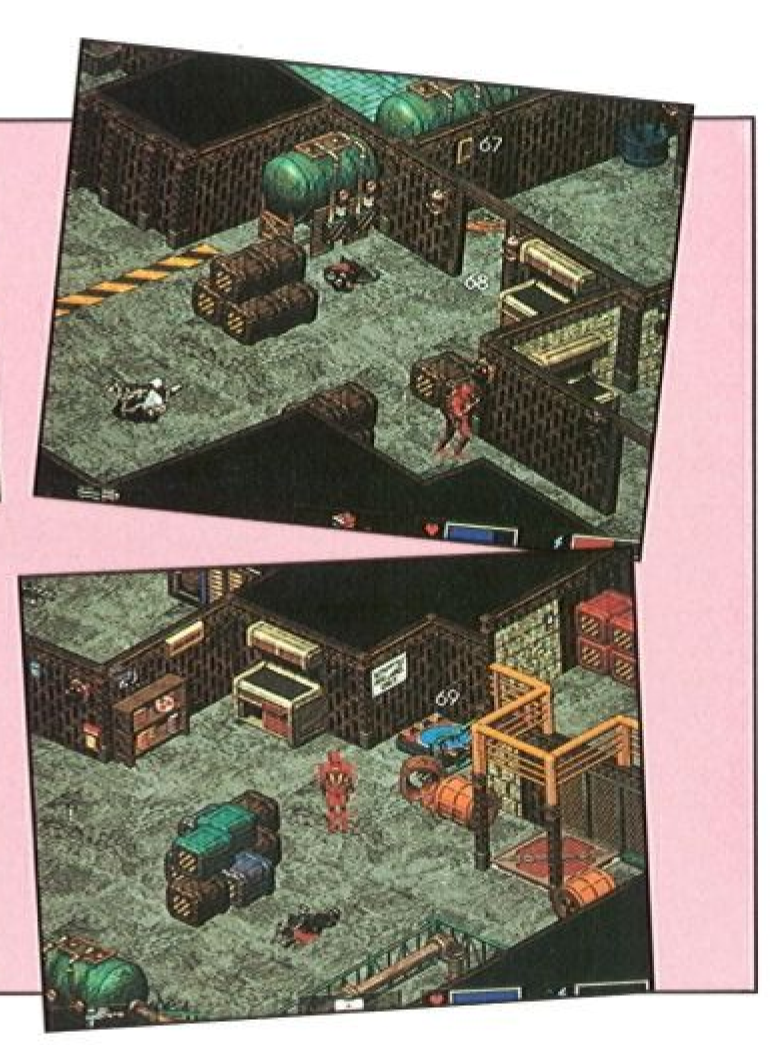
◆ 54 的三個開關，左右兩個是控制 55 自動武器的轉向，中間的開關則控制其火力，調整三個開關使自動武器朝向開關 56 發射使除去 57 的磁波。啓動開關 58 可關掉外頭 59 的光束。



◆分別到底層扳動 60 和 61 的開關以消除 62 的障礙。

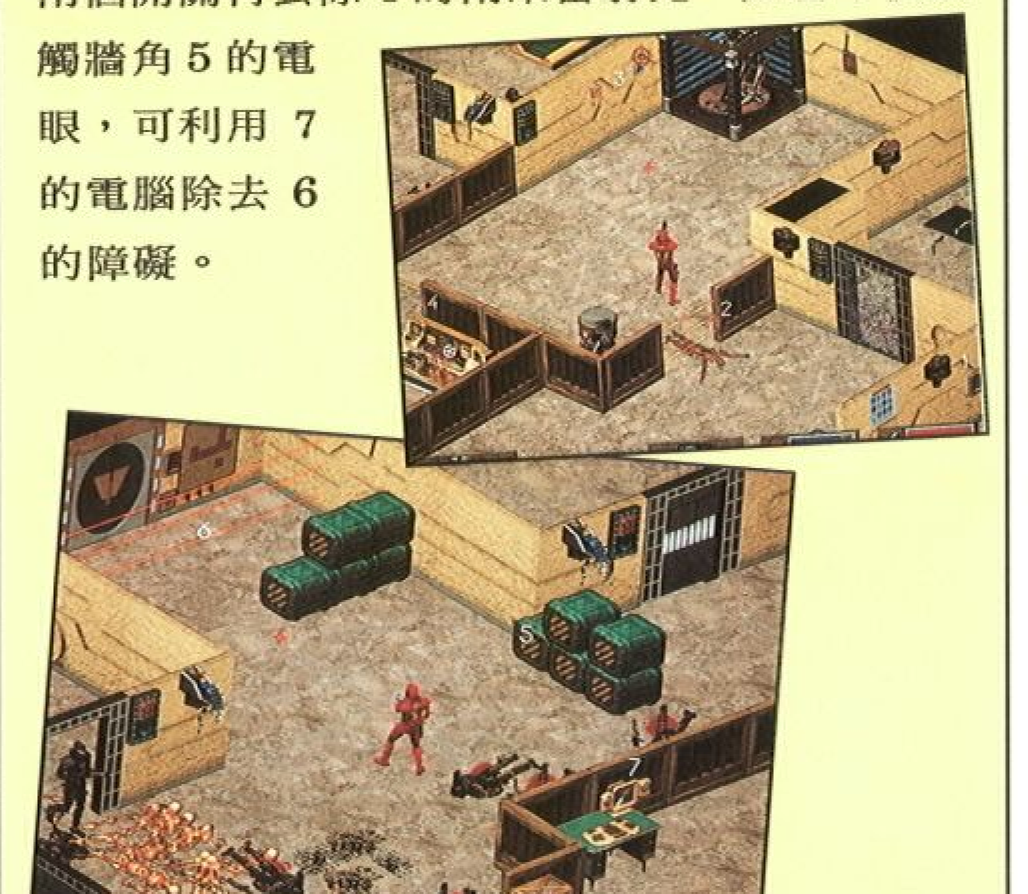
◆利用 63 的監視器操控下層 64 的機器人先清除一干人等，下來後將Fusion-Pac 安置在 65 EEOD 的跟前，這時 66 的磁波門已大開，必須在倒數爆破的時間內快速經由 66 跑向 67 ，啓動開關穿過 68 再奔回 69 ，經由抵達時的傳送器回到基地。若是在時限之內未完成這項動作的話，那就不是葬身火窟所能形容了。



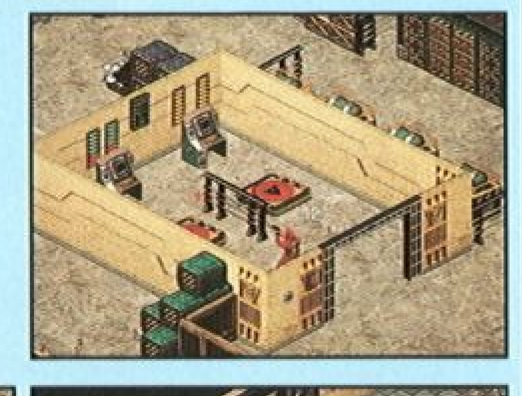


## MISSION Ⅷ

◆啓動 1 的開關關掉 2 的障礙，利用 3 的兩個開關再去除 4 的兩束雷射光。如苦不慎誤觸牆角 5 的電眼，可利用 7 的電腦除去 6 的障礙。



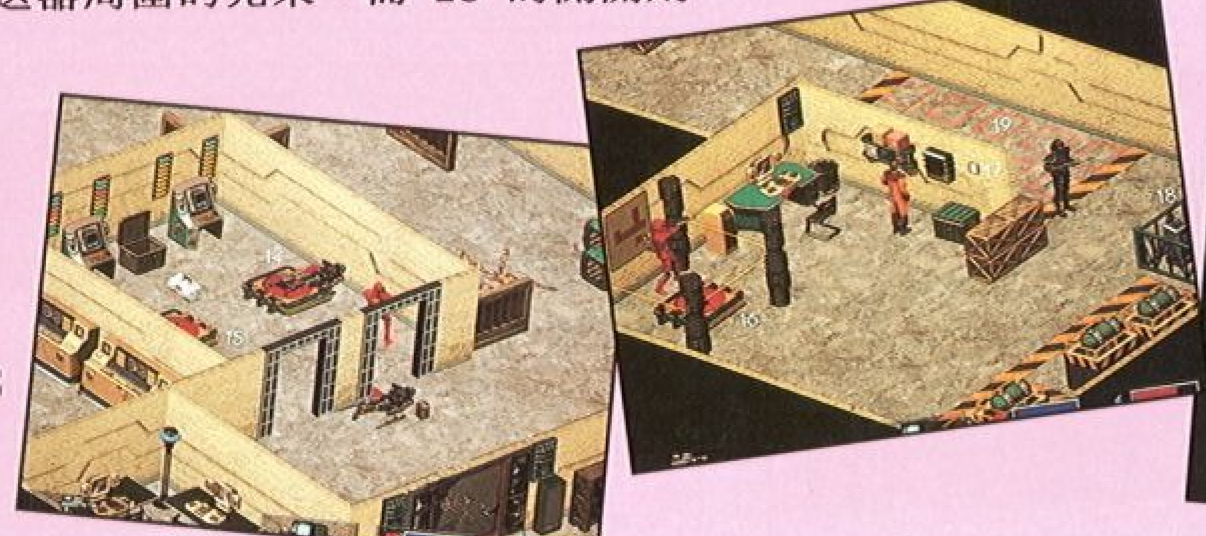
◆利用開關 8 關掉 9 的光束；全數啓動 10 的三部電腦則能消除 11 的光束。密室 12 裡的兩個傳送器都是傳送到同一地點，前往角落啓動 13 的監視器則能開啓 14 和 15 的入口。







◆經由 14 可前往 16 ，往開關 17 開一槍可除去傳送器周圍的光束，而 18 的開關則能關掉地板上 19 的陷阱，在裡頭逛一圈後由另一個傳送器回到 12 。若由 15 則傳送到 20 ，同樣的，往開關 21 射一槍也能除去傳送器前的光束。



◆ 22 的電腦旁有綠色 Keycard 別漏掉了；拿了 23 的紅色 Keycard 後跳上 24 的輸送帶還別有洞天。啓動 25 的監視器打開 26 ，由 26 門內的傳送器到 3 樓。

◆利用 27 的開關控制 28 的兩塊地板，藉著踩動地板使 29 和 30 的開關現身即可打開 31 的門。開關 32 可打開 33 ；利用 34 的開關使 35 的地板浮起而 36 的昇降板降下，之後由 34 的開關前斜向翻滾過 35 的地板到 36 即可昇起。











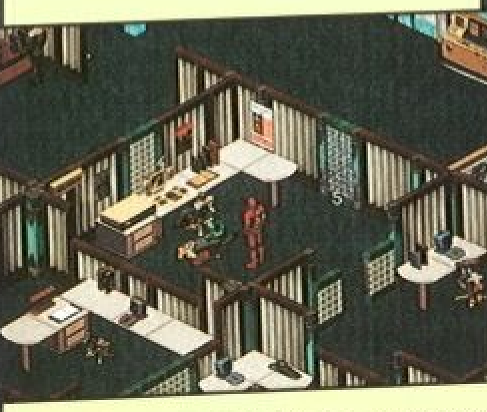
◆進入 37 後就可瞧見事跡敗露遭囚的間諜，他一腳跨進 38 的傳送器時竟瞬間化爲一灘血水，經由基地的指點後，拿了 39 的物品即

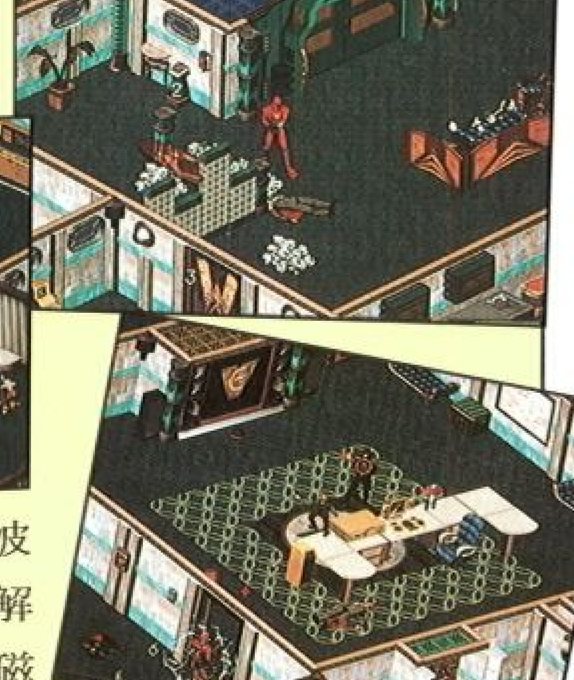


快速奔返來時路，由 40 的傳送器回到基地。

## MISSION IX

◆利用 1 和 2 的開關可打開 3 的門並除去門前磁波。電腦





4 除了可關掉 5 的磁波外，還有一組密碼可解開 6 的密碼鎖， 5 的磁波消除之後轟掉玻璃即可。

◆啓動開關 11 除去 12 的磁波後，同樣的轟掉玻璃。經由 13 的傳送器前往 14 ，拿取 15 的 Keycard

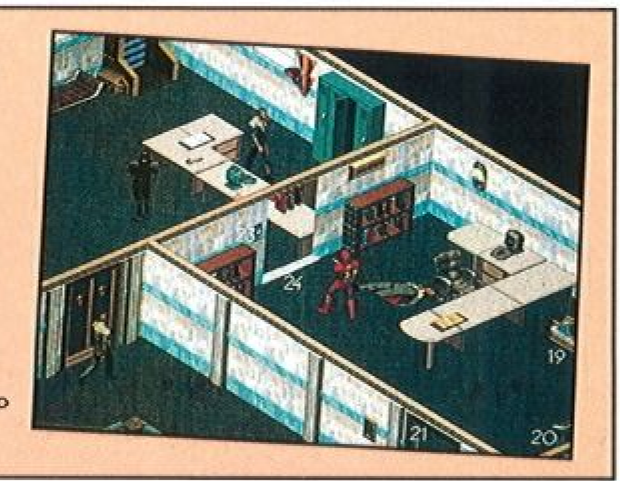


插入 16 的讀卡器後 17 的整面牆會降下，進入 17後再由 18 的傳送器前往 19 。

◆開關 7 可關掉 8 的兩道光束，進入 8 後如果再度被光束所困的話，那是由於電眼 9 的關係，只要轟掉 10 的玻璃再關掉 7 的開關就可再來一回但得先將電眼炸毀。



◆開關 20 可以打開 21 ，但若使用桌上的 Keycard 在 23 的讀卡器則 24 的牆面也會降下。



◆由 25 的屍身上搜得 Keycard ，插入 26 的讀卡器可使 27 的牆面洞開； 28 的電腦裡有密碼，經由 29 的密碼鎖再打開 30 。



◆利用 31 的監視器竊斥會議廳 37 的會議內容後，扳動 32 的開關打開 33 ；扳動 33 的開關打開 34 ；再扳動 34 的開關打開 35 ，跨進 35 時前方 36 的牆壁會降下。利用 38 的 Keycard 和 40 電腦裡的密碼打開 39 ，循原路回到入口處利用 41 的傳送器離開。





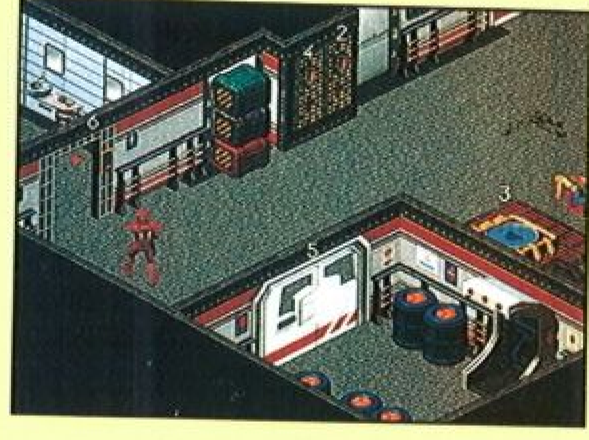




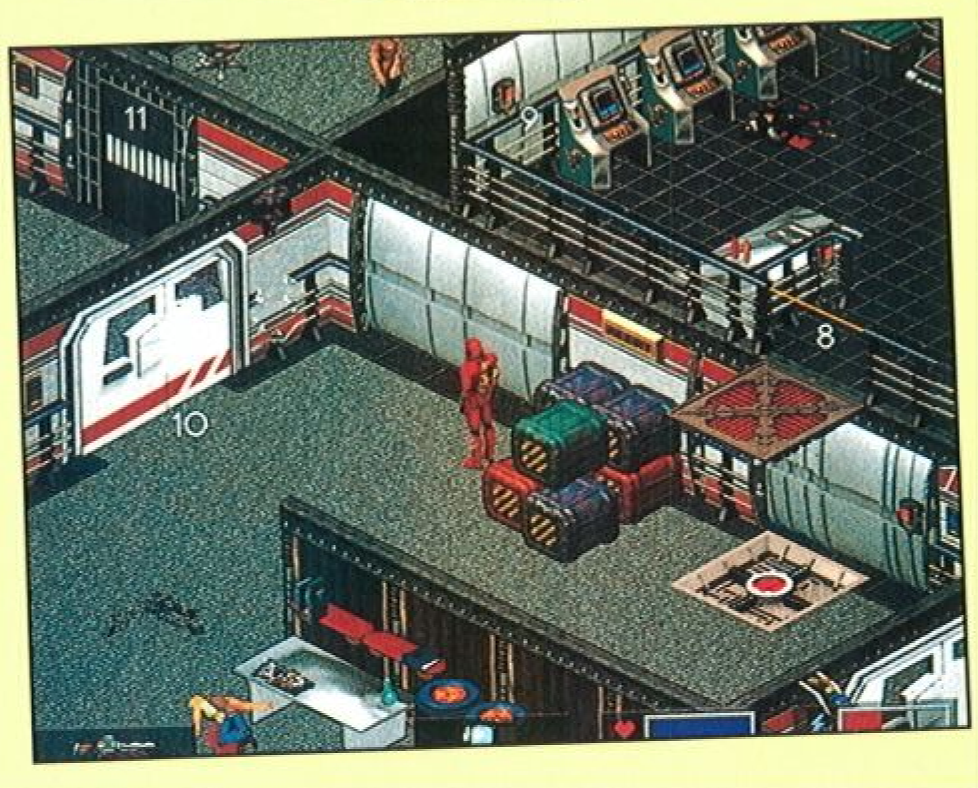
## MISSION X

◆射中 1 的開關後底下的磁波就會消失。開關 2 會使傳送器 3 傳送來警衛，開關 4 則能打開 5 的門。將 6 的磁卡插入 7 的讀卡器可關掉 8



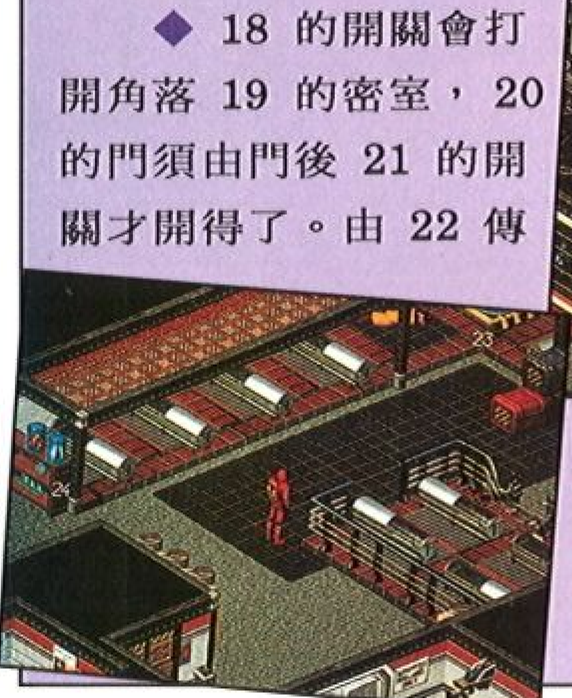


的光束，上樓啓動開關 9 關掉 10 門後的磁波。



◆ 11 房裡的電腦內有密碼可開啓 13 ，進入 13 繞進 14 即有去路， 12 的磁波不必擔心。利用 15 的電腦操控 16 的機器人開火射向 17 的開關即可除去磁波，如此才進得了傳送器。

◆ 18 的開關會打開角落 19 的密室， 20 的門須由門後 21 的開關才開得了。由 22 傳送到 23 後，留意 24 的櫃子內角有 Keycard 。



◆啓動開關 25 打開 26 之後，快速跑進 26 ，繞到昇降板進入 27 ，射殺 28 的目標後，拾起卓上 29 的 Keycard 插蝪 30 的讀卡器以打開 27 ，啓動 31 的電腦全數關掉樓下的磁波後，快速下樓並跑出 26 直奔 32 的電梯前往三樓。如果失敗的話，只要再上樓啓動 31 的電腦即可。





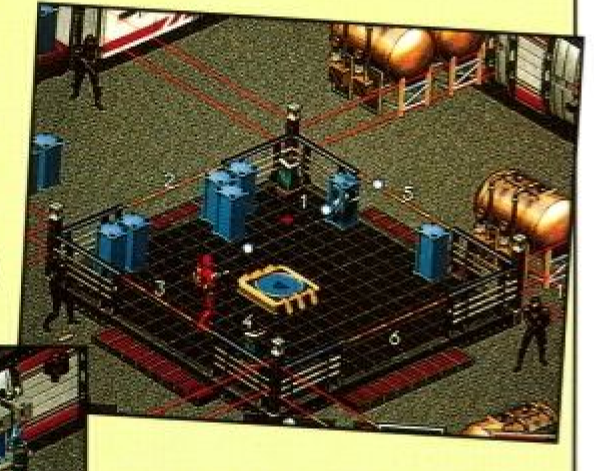


◆到達三樓後，翻滾進 33 ，往 34 的角柱射一槍使折射觸動 35 的開關關掉 36 的光束；啓動 37 的開關則能關掉 38 的光束。跨進 39 的地板使前方的光束消失後，由傳送器離開。

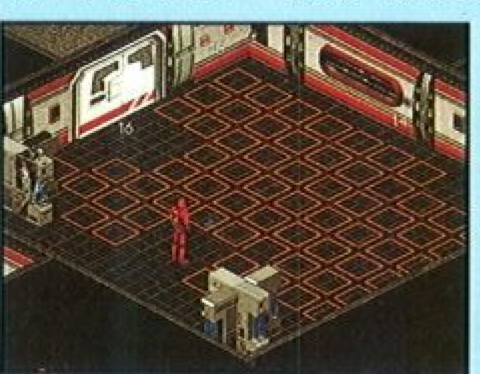


## MISSION XI

◆開關 1 可關掉 2 和 3 的光束，而開關 4 則能關掉 5 和 6 的光束。將電腦 7 內的密碼輸入 8 的密碼鎖可除去 9 的兩條光束，開關 10 可控制 9 旁邊地上陷阱，而開關 11 則能關掉 13 的光束，記得拿取 12 的 Keycard 。



◆利用火力觸動 14 和 15 的開關可控制腳下的陷阱，循序漸進即可進入 16 。洗手間裡的開關 18 可關掉 16門外的地網陣，17的 Keycard 可打開 19，電腦 20 內的密碼適用於 21 的密碼鎖，湊近 21 時密室 22會開啓，可控制 23的開關藉由 24 的發射器解決跑出密室的機器人，之後啓動 22牆上的開關才能眞正打開 21 。





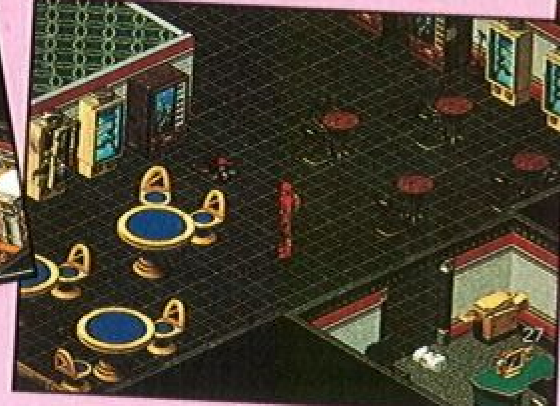




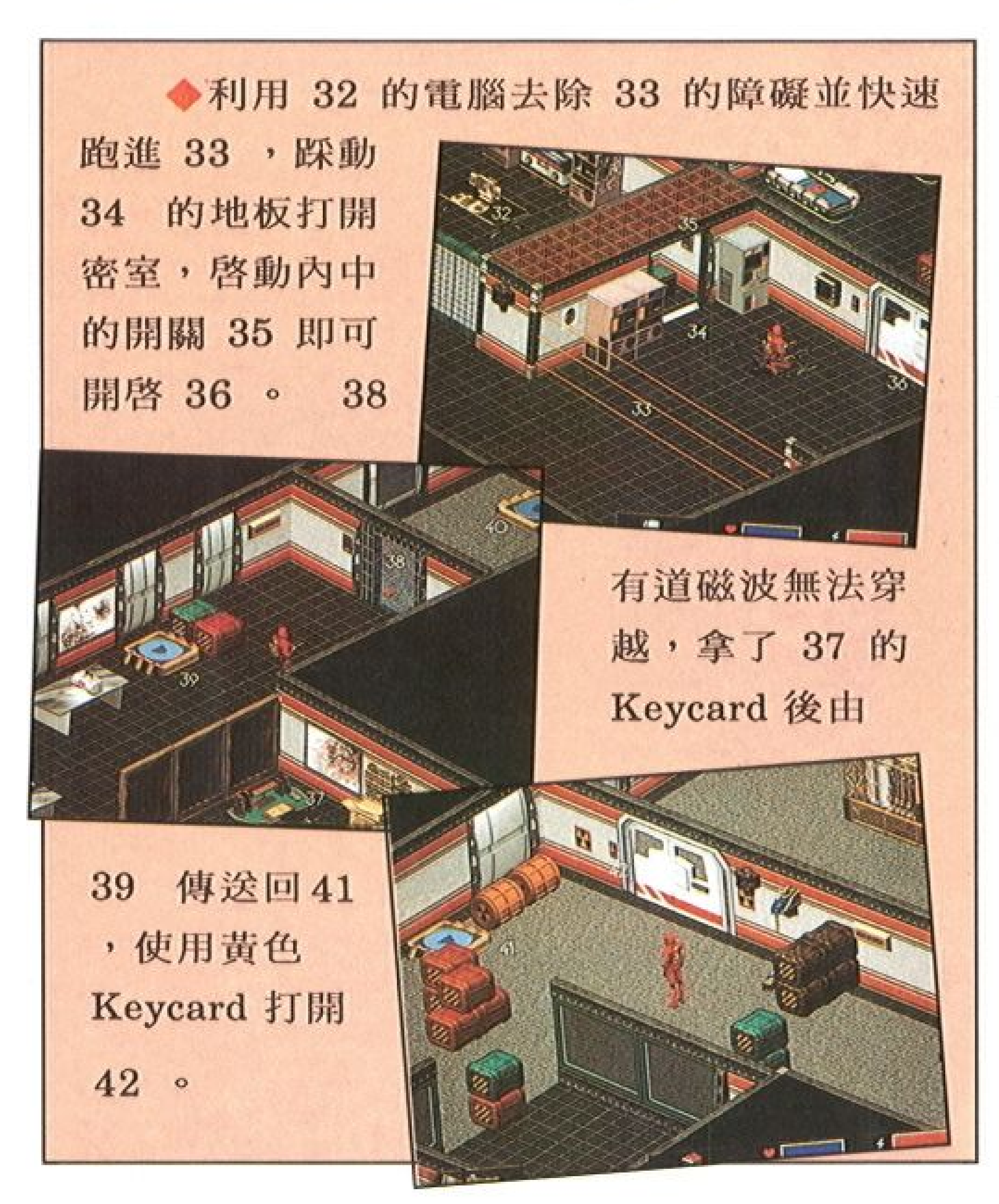
◆由 25 死屍身上搜出 Keycard 以打開 26 。 27 的電腦密碼輸入 28 的密碼鎖可打開 29 ，裡頭的開關 30 可打開 31 的去路。







◆利用 32 的電腦去除 33 的障礙並快速跑進 33 ，踩動 34 的地板打開密室，啓動內中的開關 35 即可開啓 36 。 38 有道磁波無法穿越，拿了 37 的 Keycard 後由 39 傳送回 41 ，使用黃色 Keycard 打開 42 。



◆由門外開槍射中 43 關即可關掉 44 的電擊， 45 的電擊， 45 的電腦密碼可打開 46 ，門內拿到 47 的藍色 Keycard 後即可前往電腦室。



◆啓動 48 的電腦打開 49 ，OPTS computer 就在 50 ，與基地連線過後由 51 的傳送器到 39 ，此刻 38 的磁波已消失，經由 40 的傳送器直接回基地。

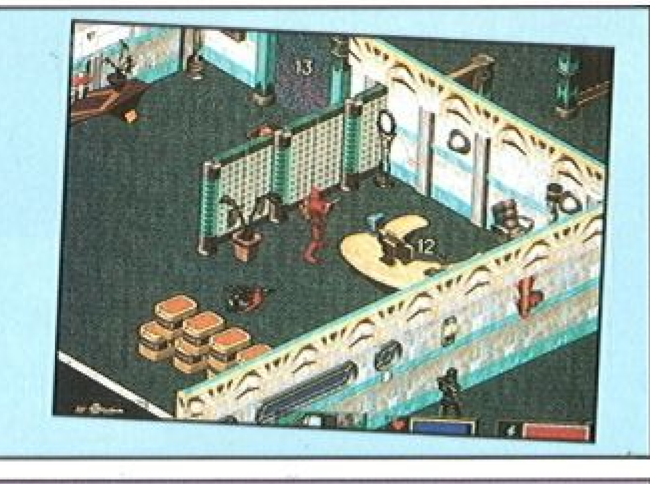


## MISSION XII

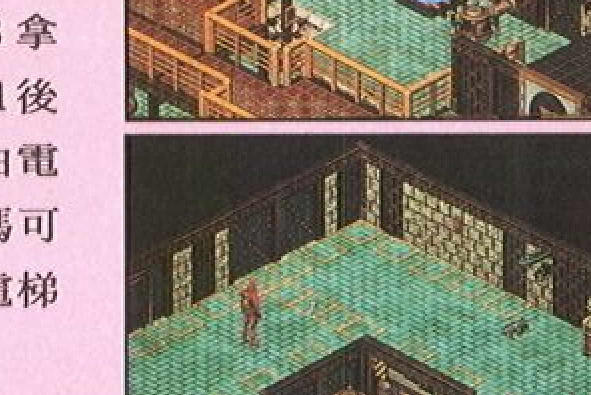
◆利用 1 的電腦操控屋內 2 的機器人，將屋內守衛除盡之後讓機器人站到 3 的地板上打開 4 的門，關掉電腦後才得以順利進入 4 。

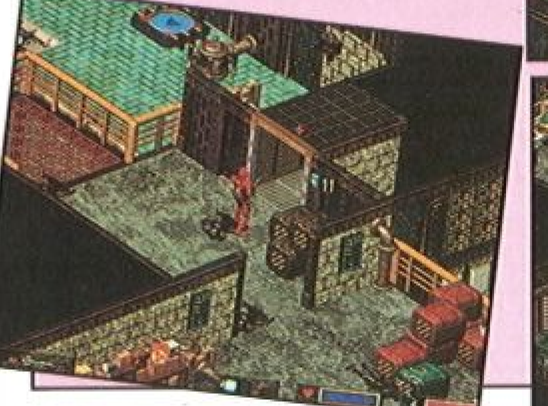


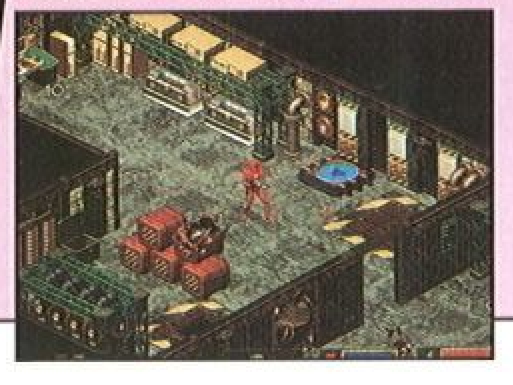
◆啓動 12 的電腦關掉 13 的磁波，要進門時須留意 14 的牆上有個電眼。



◆利用昇降板 5 進入 6 ，小心越過 7 的陷阱到 8 拿取紅色 Keycard 後得以進入 9 ，由電腦 10 得到密碼可以打開 11 的電梯門。

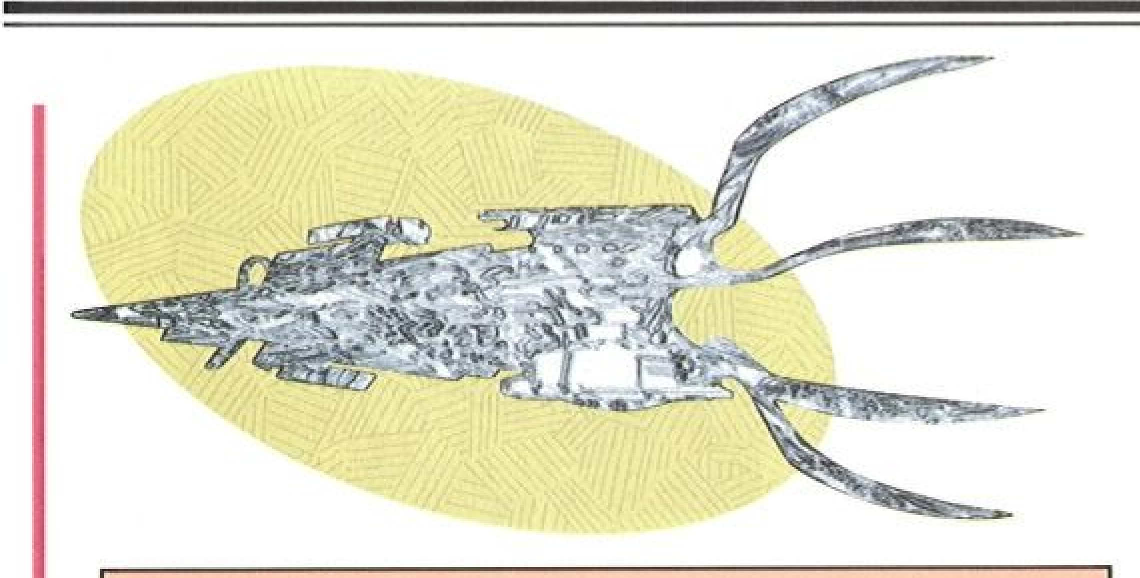




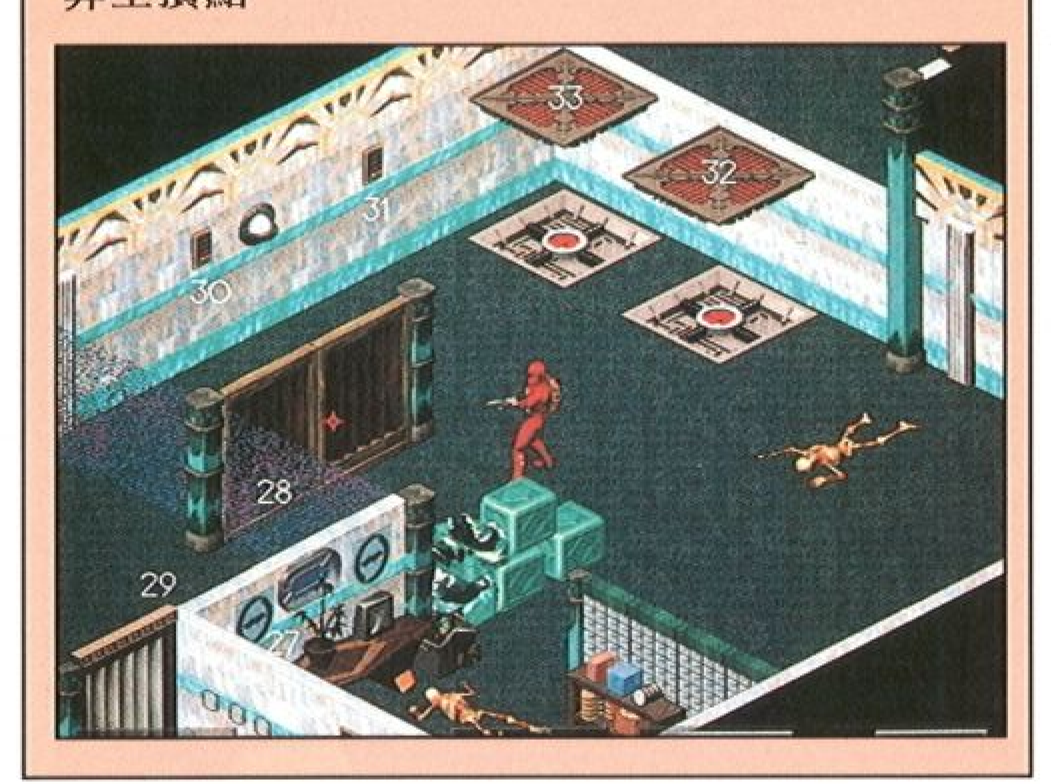


◆啓動開關 15 關掉 16 的陷阱，站到 17 時往 20 的開關射一槍以消除 21 和 22 ；先往東北角落啓動開關 25 關掉 24 ；回頭來到 18 時再開槍觸動 19 的開關以消除 22 和 23 ，如此即可拿到 26 的藍色 Kehcard 。





◆ 27 的三個開關可以關掉 28 的磁波，但很快又會出現，最好站在 29 牆後啓動 27 左邊的開關後快跑進 28 。開關 30 才能眞正關掉 28 的磁波； 31 的開關可使 32 和 33 的昇降板降下，由於是分段式的昇降，所以在踏上昇降皮後須來回跳躍於兩個昇降皮上才能昇至頂點。

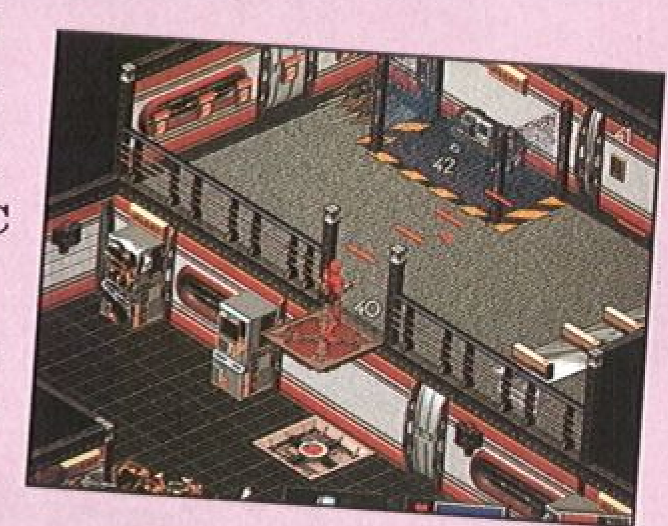



◆ 34 的三個開關可控制 35 的武器，利用右邊的開關調整 35 的武器瞄準 36 牆上的開關，啓動 34 中間的開關使 35 發射觸動



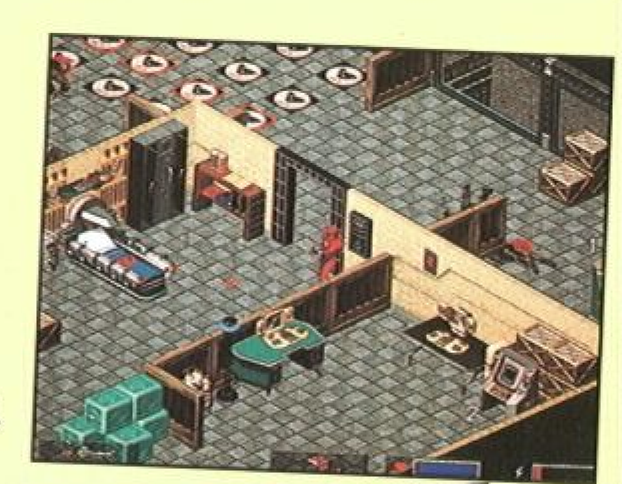
36 以關掉 37 的磁波，利用 38 的傳送器到達 39 。

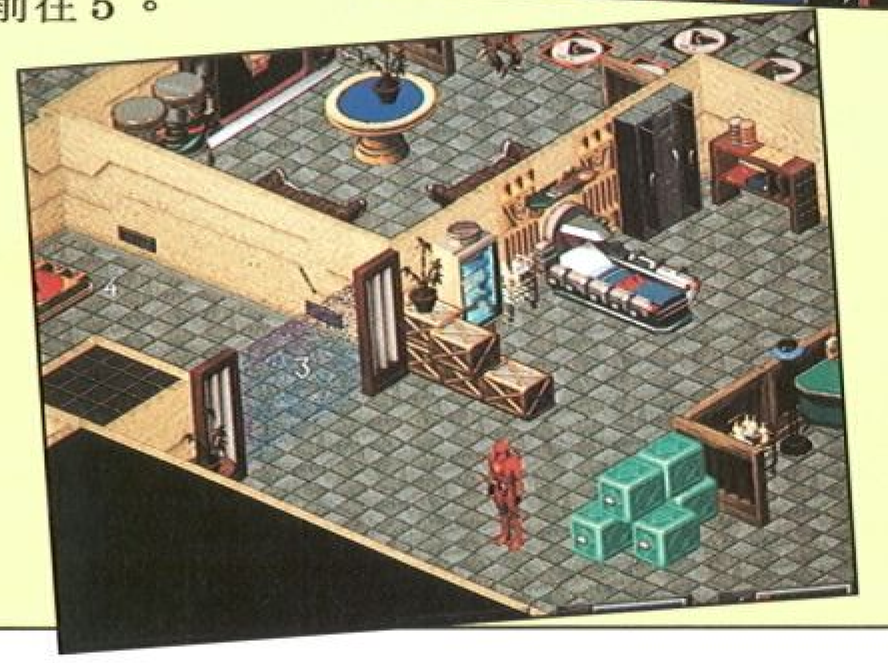
◆由昇降板登上 40 之後，側身翻滾到 41 啓動開關，42 的磁波消失後裡頭正是 OPC computer 。與基地連繫過後折返 39 由傳送器離開。



## MISSION XIII

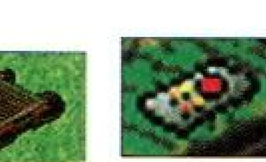
◆啓動 1 的監視器後發現基地有變，原來新的女指揮官是間諜…啓動 2 的監視器關掉 3 的磁波後由傳送器 4 前往 5 。





◆進入 6 之後將所能搆到的開關全部扳開，最後啓動開關 7 關掉 8 和 9 的光束，站到開關 10 的背後啓動它可關掉 11 的光束。通過 11 後，開關 12 可除去 13 的磁波，而開關 14 則能打開 15 的閘門。





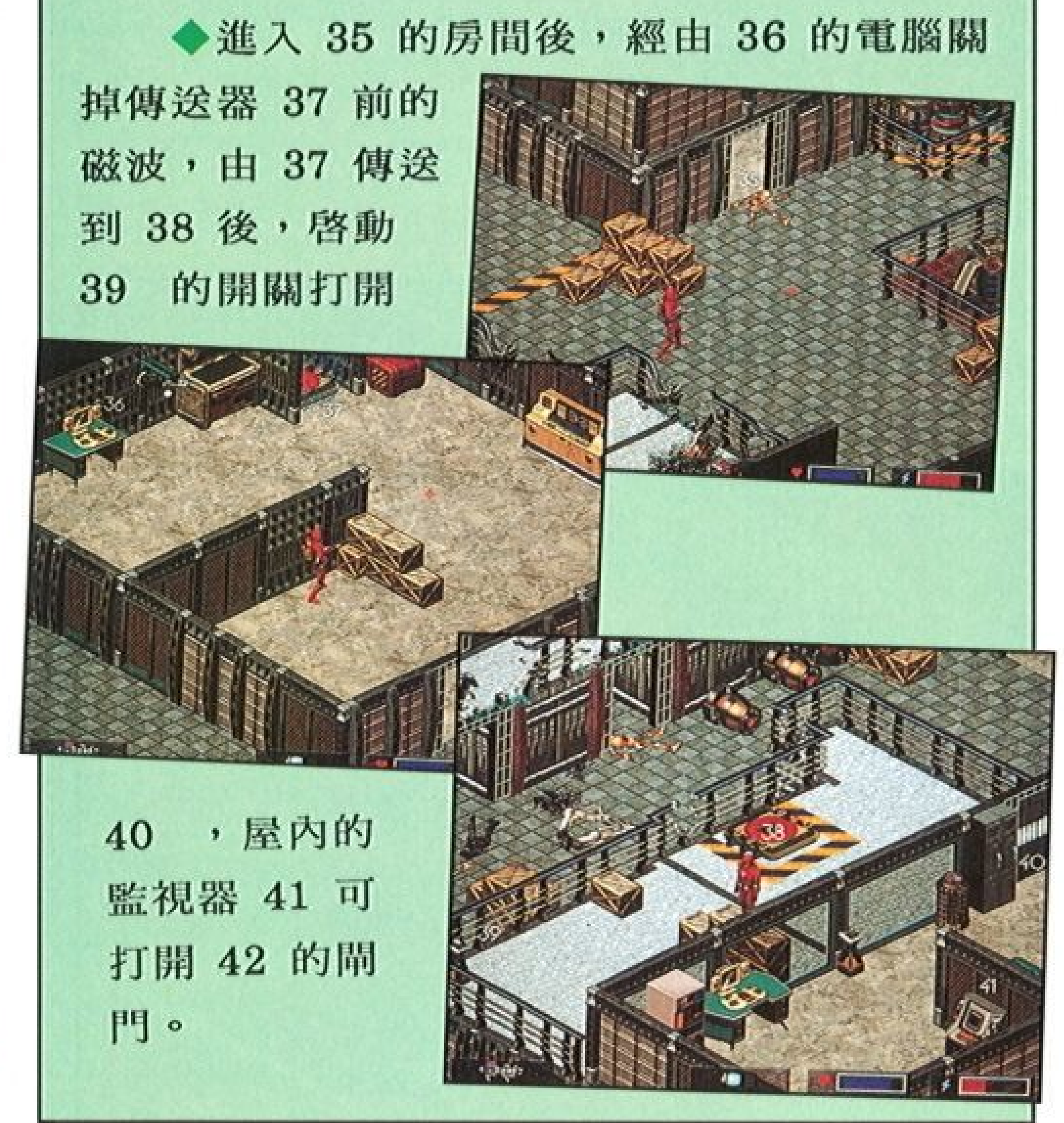

◆由 16 的屍身搜得 Keycard 可打開 17 ，啓動 19 的開關使昇降板後方的通道出現，由裡面繞一圈走出 21 ，開關 22 可關掉 23 的磁波。



◆拿了 26 的 Keycard 後啓動 24 的開關除去 25 的光束；如果由底層啓動 27 的開關則能打開 28 ，經由屋內的傳送器可到達上層的 29 ，之後往西南方的傳送器 18 可前往 30 。



◆站在開關 31 的牆後啓動開關就能打開 32 ，啓動 33 的電腦可打開 34 。



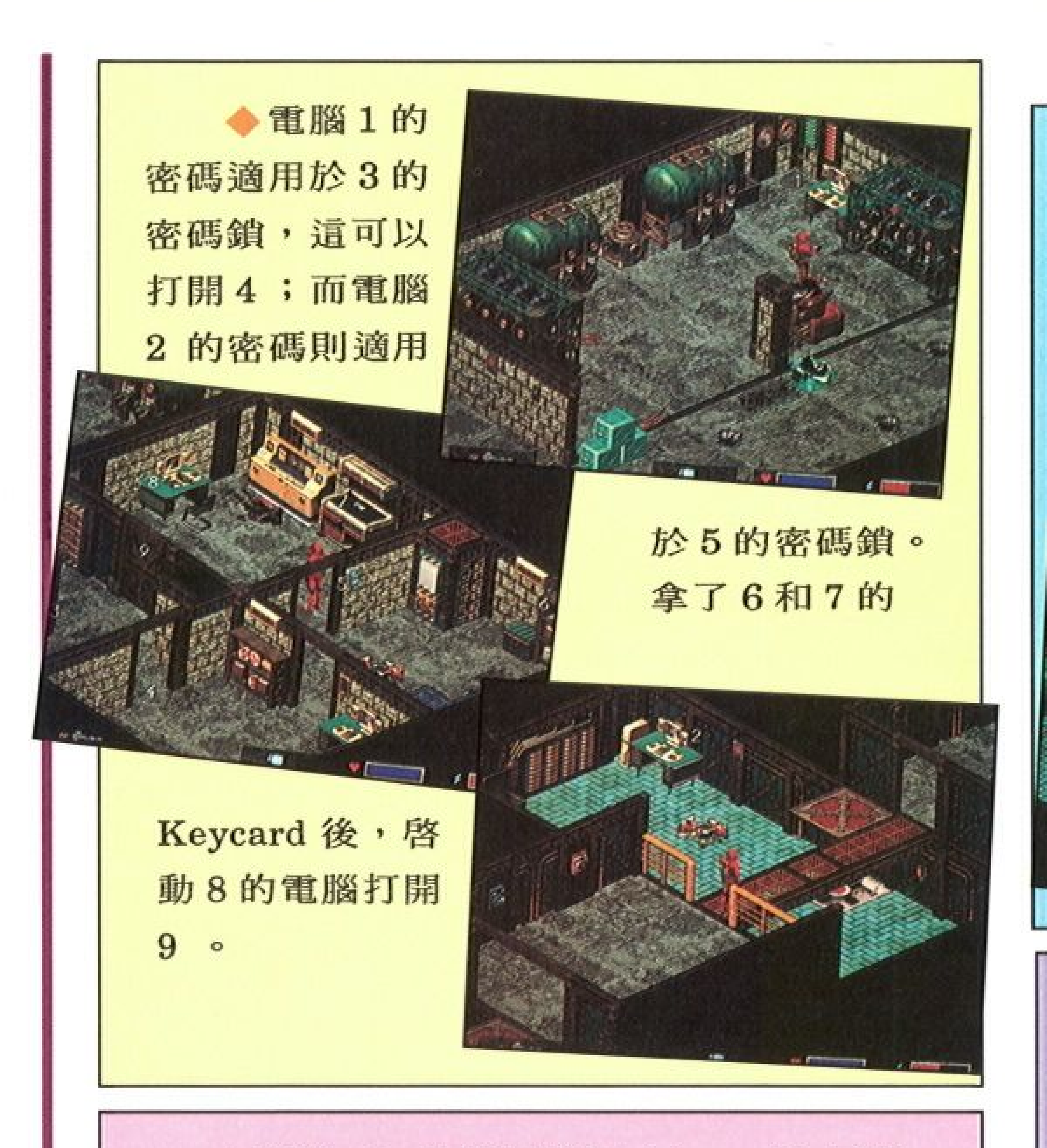
◆進入 35 的房間後，經由 36 的電腦關掉傳送器 37 前的磁波，由 37 傳送到 38 後，啓動 39 的開關打開 40 ，屋內的監視器 41 可打開 42 的閘門。



◆拿取 43 的 Keycard 進入 44 ，開關 45 可打開 46 ；而 47 的電腦則能打開 48 。踏入 49 時，要拯救的人質就在 50 ，她証實了新指揮官是間諜之事，二人隨後經由 51 的傳送器回到慘遭遽變的基地。

## MISSION XIV

◆電腦 1 的密碼適用於 3 的密碼鎖，這可以打開 4；而電腦 2 的密碼則適用於 5 的密碼鎖。拿了 6 和 7 的 Keycard 後，啓動 8 的電腦打開 9 。



◆開關 10 控制昇降板 11 ； 12 可使 13 的光橋出現； 14 則能關掉 15 的光束， 15 裡頭有黃色 Keycard 。

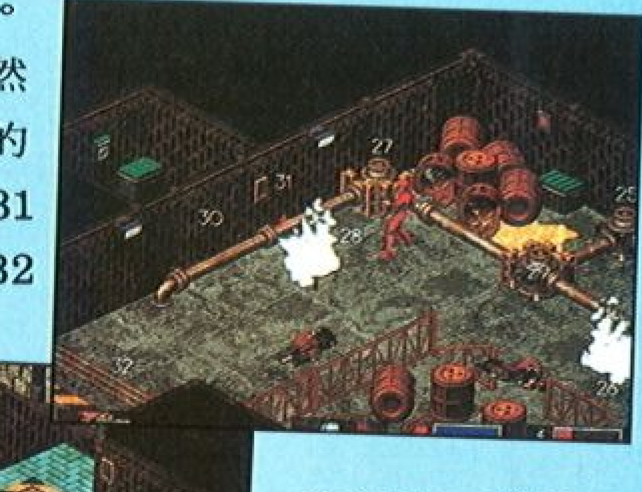


◆如果不小心被困在 16 的話，往 17 的開關身擊可暫時消除 16 四周的光束，但須防範 18 和 19 火力強大的發射器。繞到 21 可由電腦內得到密碼以打開 20 的密碼鎖，小心 22 和 23 的電眼，搭上昇降板後啓動 24 的開關可除去通道的光束。





◆ 25 的閥門可關掉 26 的蒸汽，而 27 則能關掉 28 。 29 的閥門竟然可以打開 30 的密室，啓動 31 的開關除去 32 的光束。利用 33 的昇降板跳往 34 啓動監視器以開啓 35 。



◆轟掉 36 開關前方的木桶時因觸動開關而打開 37 ，進入 37 時往 38 方向的門應聲而開但 37 會關上，啓動 39 的開關可打開 40 的出口。



◆啓動 41 的開關操控下層 42 的機器人先解決掉阻力之後，往 43 的開關射一槍使 44 昇起，拿到 44 的紅色 Keycard 即可進入 45 。



◆若要拿到 46 的儲物箱須由 47 快速翻滾進 48 才行；轟掉角落的箱子使 50 的開關出現，啓動 50 的開關可使 49 的昇降板下降，但須快跑上 49 的昇降板，因爲停留的時間很短暫。啓動 51 的開關打開 52 才進得了電梯。

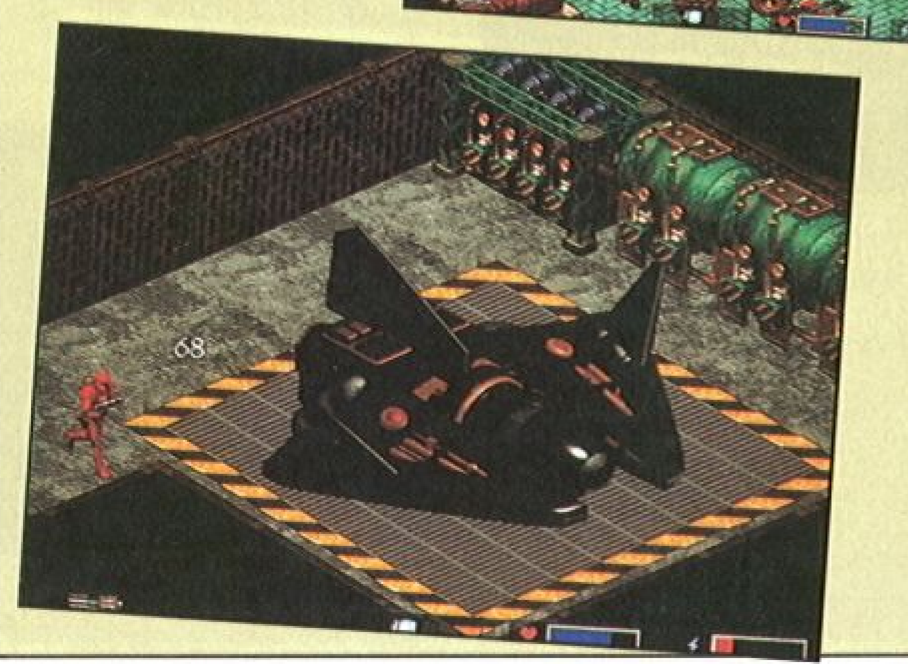


◆開關 53 可打開 54；55 則能打開 56 。利用 51 的電腦關掉 58 走道裡的電擊；59 的電腦裡的密碼可打開 60 ，而電腦旁還有紅色 Keycard 。



◆當 61 的踏板移動到 62 時站上踏板上去 63 ， 64 的密室裡有人躲著。站上 66 的踏板，以 65 的 Keycard 啓動踏板移往 67 ，上岸後往裡一路殺進 68 搭上太空梭前往 Vigilance Platform 。





## MISSION XV

◆使用地點 1 的 Keycard 在 2 的讀卡器可打開 3 。



站上 4 的地板時後方 5 的門會啓開，繞到 6 利用移動踏板到電梯門口。

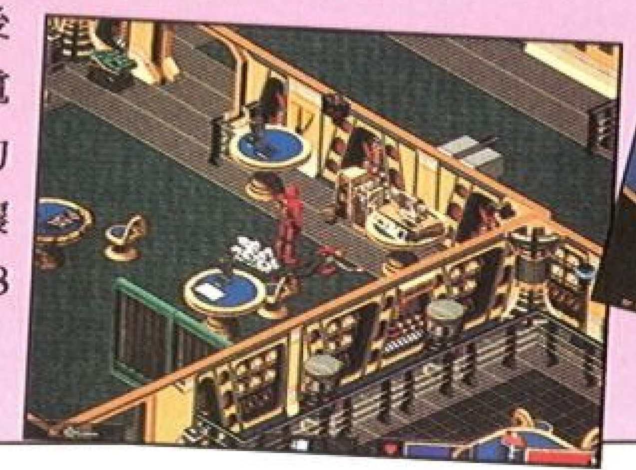
◆由 7 的屍首找到紅色 Keycard ，使用在 8 的讀卡器可打開 9 。

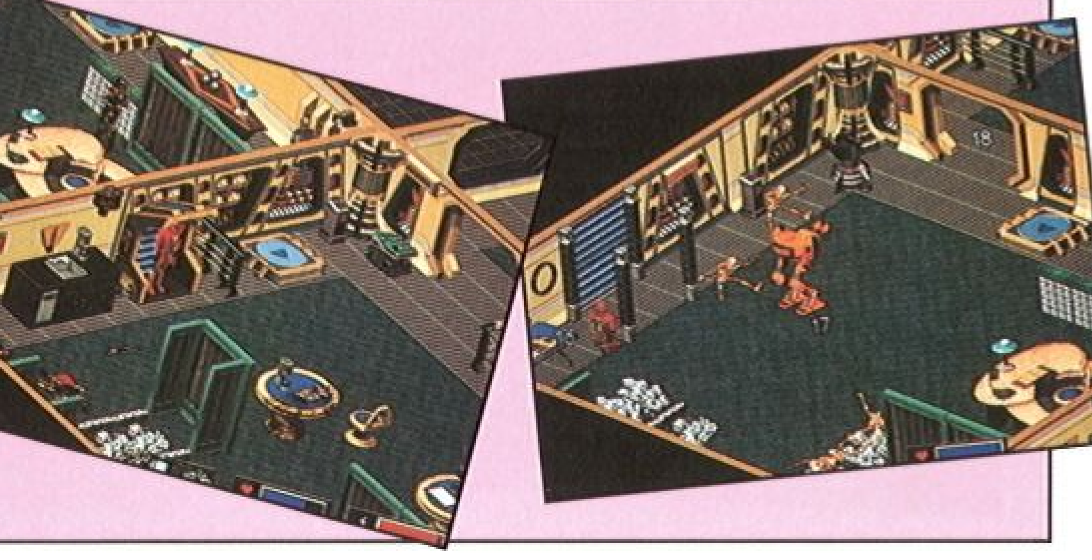




啓動 10 的開關除去 11 的磁波，牆上的開關 12 可開啓左方 13 的門。

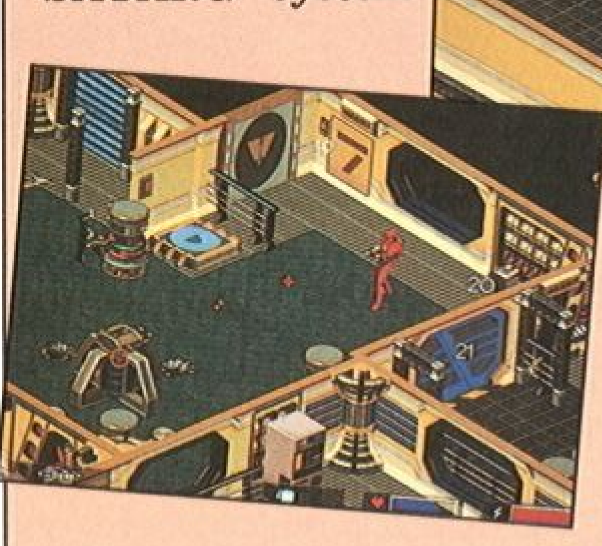
◆ 14 有綠色 Keycard ，別看走眼，利用它進入 15 後啓動 16 的電腦操控 17 的機器人，讓它先進入 18 應戰。





◆目前尚無黃色 Keycard 可打開 19 的電梯門，先啓動 20 的開關進入 21 。啓動 22 的開關關掉 23 的光束， 24 的開關可打開 25 的保險櫃， 27 就是 SATARG system

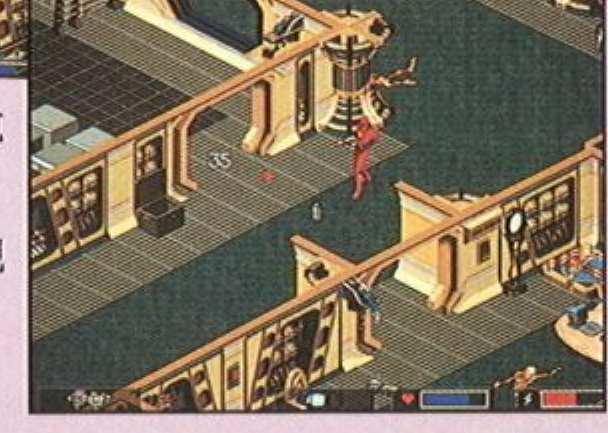




，趁它爆破之前拿了 26 的黃色 Keycard 快溜進 19 的電梯。

◆使用 Keycard 在 28 的讀卡器關掉 29 的磁波，啓動 30 的開關打開 31 ，利





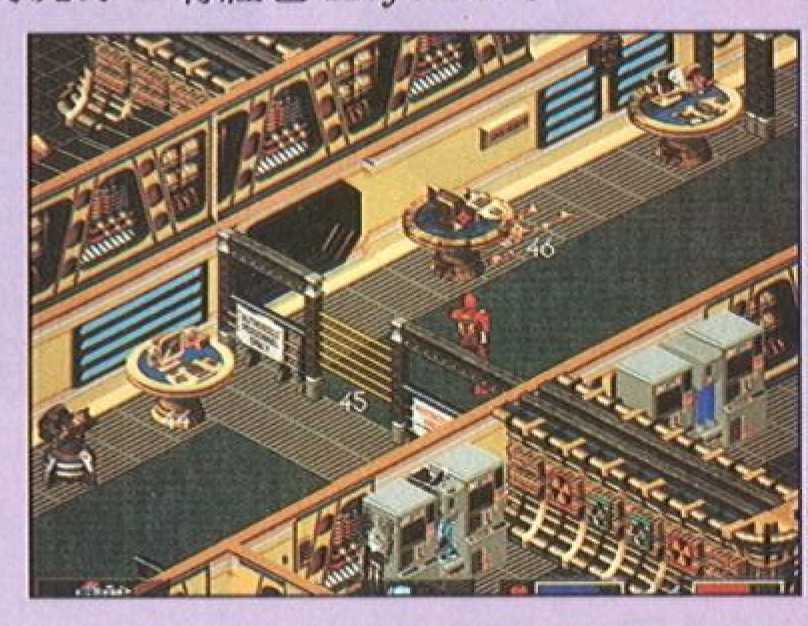
用裡頭 32 的電腦再打開 33 。啓動 34 的監視器開啓外頭的 35 。

◆啓動 36 的電腦可打開 37 ，但同時也會觸發 38 的光束，往 39 的開關射一槍



即可除去光束。 40 的電腦可打開二處 41 ，而 42 的開關則能消除兩道 43 的光束。

◆啓動 44 的電腦能短暫關閉 45 的光束，須很快速的翻滾進 45 ，否則很容易失敗，46的屍身上有紅色 Keycard 。

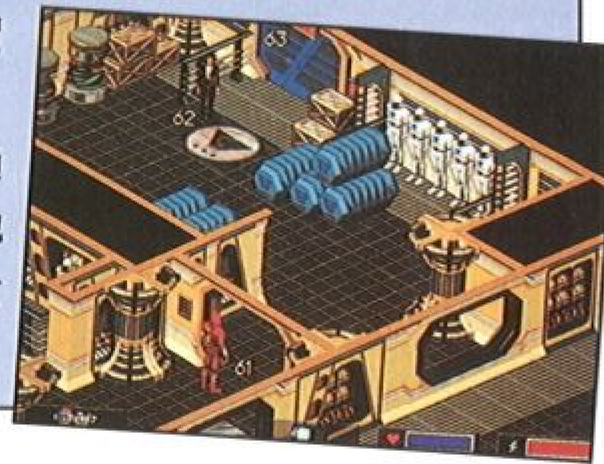


◆箸啓動 47 的開關關掉 48 和 50 的光束，進入 48 後光束會再出現，安置 Blastpac 在 49 ，待爆炸後， 50 的光束會少掉底端的兩束，剛好足夠翻滾而過。 51 和 52 的開關可消除 53 的四條光束， 54 的開關則能關閉 53 的磁漆，使用 55 的藍色 Keycard 在 56 的讀卡器以開啓 57 。

◆ 58 的藍色光束來回撞擊 59 的開關時，使得地上 60 的陷阱忽隱忽現，抓準時機趁隙通過才不致傷身。



◆一路推進到 61 時，發現女魔頭就在 62 ，她尙且炫耀手上的 Keycard ，那是出口 63 的通行証，惟有殺了她才可能得到。這女魔頭挺機靈的…

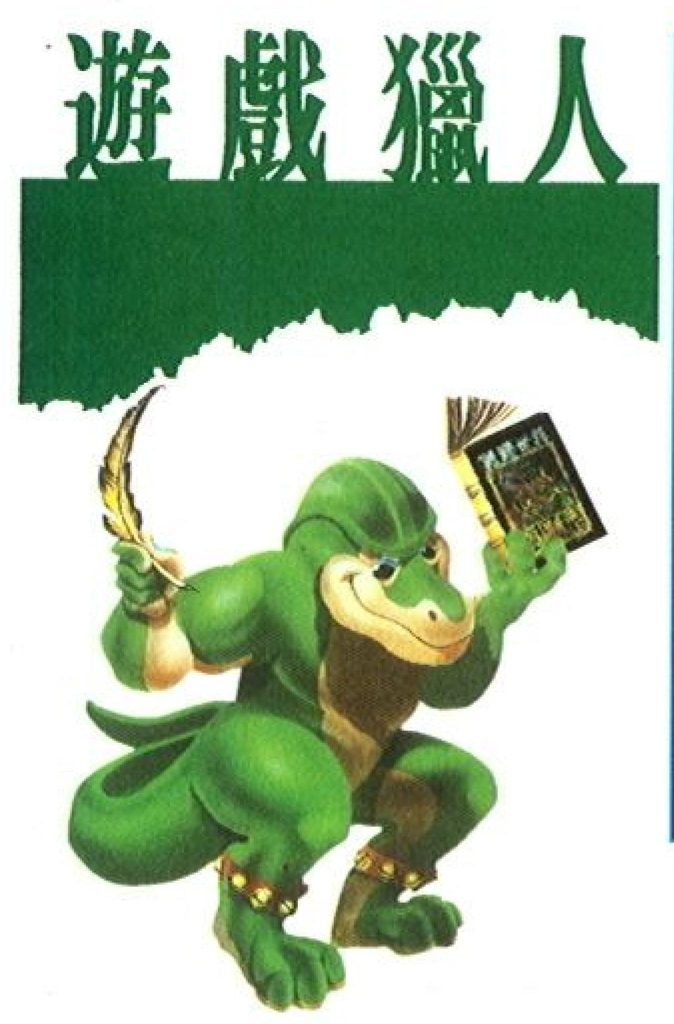








# 遊戲獵人






●出版公司／松崗

■本文作者／RXZ

呼嚕…呼嚕嚕…齁呼齁呼咕咕…！嘿嘿！怎麼樣？不知道玩過魔獸爭霸Ⅰ和Ⅱ代的玩家，是不是也聽懂了獸人的語言？筆者經過主編的薰陶之後，也快要歸化為獸類了，趁著筆者尚未獸性大發之前，快點步入正題吧！

## 乘勝追擊



去年魔獸爭霸推出後普遍受到玩家的歡迎，因此製作公司BLIZZARD打鐵趁熱，挾著一代未盡的氣勢，再加上前些時候的終極動員令（以下簡稱 C&C ），使得即時戰略成為市場上的寵兒，也為即時戰略遊戲注入了無窮的生命力，讓玩家大呼過癮。在魔獸爭霸Ⅱ中除了加入了不少新的兵種－像是可以飛行的飛船、螺旋槳飛機，猶如武藏號般英挺的戰艦、或者是 19 世紀的戰艦，巨魔（ Ogre ）、武士等等，使得遊戲更具可看性。在這些新兵種加入的同時，我們也發現即時戰略不再侷限於過去的平面作戰，而是將戰爭拓展到三度空間的立體作戰，再加上魔獸爭霸以現實經濟觀點的考量，巧妙地融合了基本的戰略物資－黃金、木材以及油料，讓整個遊戲的架構看起來更加地完整；或者說，是個全方位的即時戰略遊戲！

## 新人新象

在加入了許多不同的新兵種後，遊戲又呈現出另外一種不同的風貌，相同的是玩家仍然可以選擇人類或是獸人的陣營。遊戲值得一玩再玩的地方除了兩個不同的陣營外，就是利用不同的兵種稱霸世界；雖然魔獸爭霸不若 C&C 一般有著不同的地域供玩家探索，但是它別具一格的兵種特性，卻使得玩家醉心於尋找所謂的兵種組合，也許你會喜歡 C&C 中的工兵，但是筆者卻愛死那群小小的爆破部隊；可能你會嚮往 C&C 中的藍波，可是騎在馬上的武士卻更令筆者心動。為什麼呢？畢竟原始的戰爭最能挑起人類潛藏在內心深處的殺戮本能，在 DOOM 中如果用散彈槍打中對方的感覺，遠遠比不上電鋸鋸人的快感（別誤會，筆者不是變態…），看著刀光劍影的砍殺，雖然沒有槍林彈雨的震撼，但是卻能讓人血脈賁張；BLIZZARD 厲害的地方，就在於這些新的兵種設計，C&C 用不同的武器屬性為聯軍和兄弟會打上 MARK ，魔獸爭霸則在人類上使用了科技的成份，而在獸人上冠上巫術和特殊能力，兩者同時滿足了玩家對它們的好奇心，所以在兵種的塑造上，可以說是遊戲的靈魂，也是它成功的地方。

## 人工智慧

在戰略遊戲中我們無法避免 AI 這個問題，即使加入了連線作戰的功能，卻不是時時刻刻都有戰爭的對手，這時候電腦還是得擔負起玩家花錢買這套遊戲的工作，所以電腦的 AI 好不好，往往是影響戰略遊戲在玩家心中地位的主要因素之一。魔獸爭霸在這方面的表現和一代時相去不遠，它的特色就是絕對服從，如果玩家下達移動的指令，那麼部隊即使在半路上受到攻擊也不會還手，而 C&C 則會與開火的一方形成混戰，兩者有著截然不同的處理方式，也都沒錯，只是筆者覺得是不是能加入所謂的快速移動以及巡防移動，同時處理兩種情況，而且也應該考慮到速度的問題，以求達到不同的戰略目

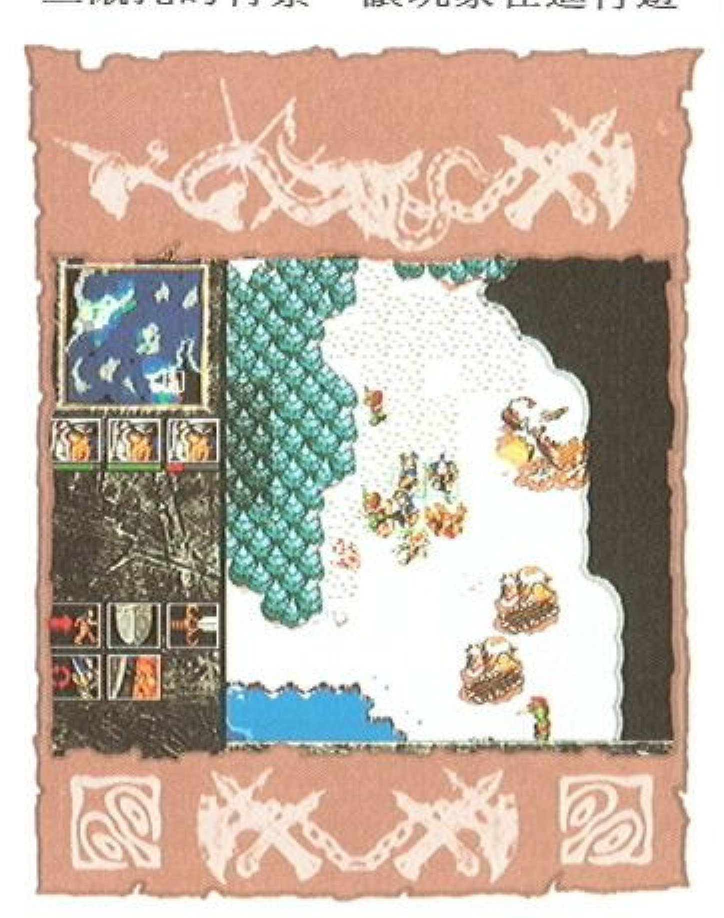
的；也許你只想快速通過該地區支援前線，卻因爲白癡的電腦指揮官在半路上和它軍卯上了，這時候快速移動是蠻有效的；但是如果你只是探索性地調查某些地方，就可以使用巡防移動，雖然魔獸爭霸Ⅱ也有所謂的往復巡防，而且對於警戒十分有效，不過筆者仍認爲應該就移動這部份加以細分。

在集體移動方面，Ⅱ代中做到了 9 個作戰單位可以同時移動，和 C&C 比起來當然是遜色多了，但是也讓玩家不要抱著人海戰術的心理來作戰，所以對於兵種的特性能夠有更進一步的認識，而喜歡上某一特定的兵種。像筆者就蠻喜歡用戰艦的，那種破壞力和昂然的艦身讓筆者愛不釋手，也能體會到十八世紀海權至上的觀念。除了集體移動之外，筆者認爲魔獸爭霸Ⅱ在戰術運用上也有待加強，遊戲的進攻模式如出一轍，每次都來搔搔癢，然後就等我軍羽翼豐滿的時候，給他來個致命一擊，感覺上相當死板，而且進攻的路線也不會改變，實在是有點…如果玩家對於這種一成不變的進攻方式有所不滿的話，除了連線之外，筆者建議你可以嘗試以封鎖電腦資源和強勢破壞主體建設的方式來玩，因爲電腦沒有做弊，一旦其資源耗盡或遭到破壞，其建設便中斷，而且電腦很笨，不懂得出外找新的資源。要注意的是電腦對手一開始便有一定程度的建設，如果貿然行事，玩家大概會發現電腦強韌的個性。

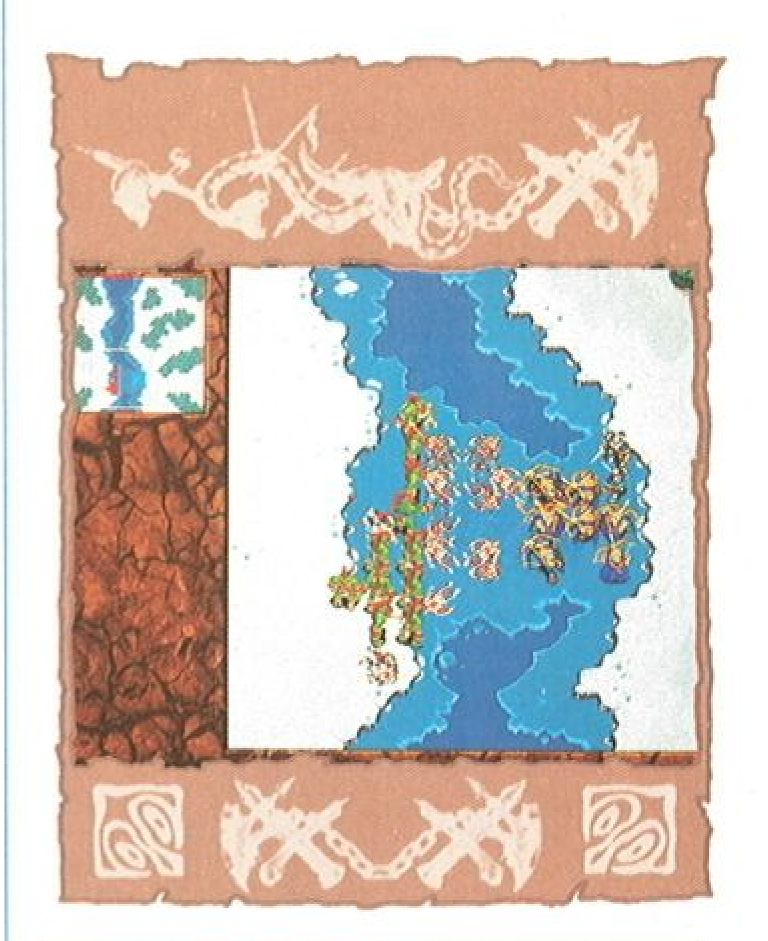


## 華麗非常

在畫面的表現上，魔獸爭霸Ⅱ比 C&C 強太多了，精細的高解析度畫面，硬是把 C&C 給比了下去，每個作戰單位都雕塑得美侖美奐，令人激賞，特別是那艘酷斃了的大和戰艦，船身紮滿了彩帶和五顏六色的船帆，讓筆者差點傾家蕩產。在地形上的變化更是多端，從森林、海洋、平原，到冰川、岩壁、沙漠一應俱全。遊戲中的建設也相當地繁多，每次升級後就呈現出不同的新貌，由上而下的視點看起來相當不錯，亂有成就感的；在 C&C 中就沒有這種優渥的待遇了，這些襯托的背景，讓玩家在進行遊

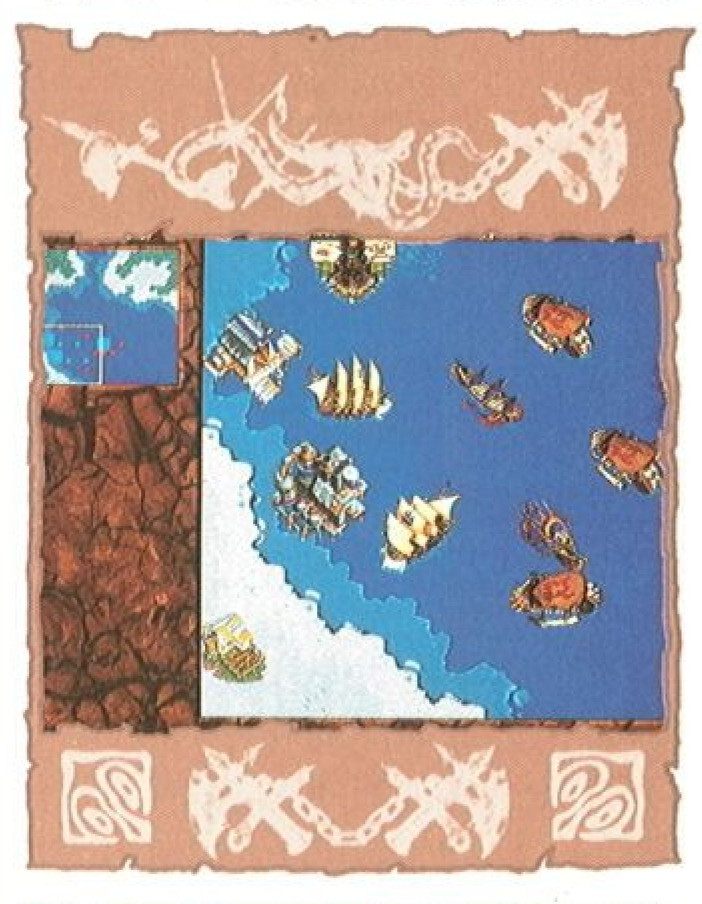


戲時不再感到枯燥乏味，透過遊戲的設定，玩家可以選擇完全看見地圖和迷霧模式，筆者覺得後者比較好玩，因爲探索和警戒在此時才能發揮眞正的作用，不過如果玩家想要瀏覽一下戰場，或是看看這些漂亮的地形景觀，倒是可以偷偷看一下，一旦戰爭開始，可就沒有時間讓你這個指揮官有停手的時間了！如果你覺得戰況十分地精彩，想要留下刹那的回憶卻苦無抓圖程式的話，不妨試試遊戲貼心的設計，按下 Print Screen 鍵就可以留下紀念了；圖檔是以 PCX 檔的方式儲存，一般的秀圖軟體都有支援，除此之外，遊戲還有所謂的做弊模式，如果玩家覺得太困難，也可以用一下這些秘技，不需要使用 PCTOOLS 這類的工具程式，不過如此一來就喪失了許多樂趣了。關於這些秘技，玩家可以參考 82 期的百戰天龍部份。

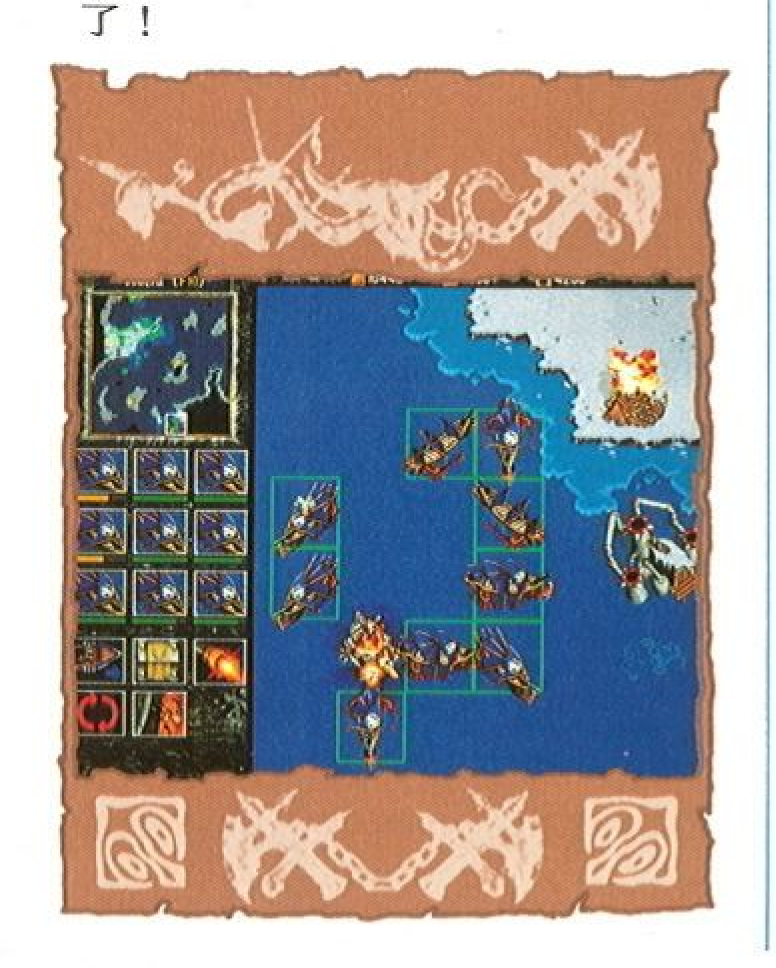


## 訓練升級

魔獸爭霸的建設升級系統來自於沙丘魔堡Ⅱ，並且將它運用到裝備的升級上，使得它在戰爭初期就可以看見許多殺傷力極強



的作戰單位，而不像它的前輩，要苦苦等到最後的幾關，才能享受致命的快感。融合了武器升級系統後，使得作戰單位的升級也讓玩家爲之瘋狂，一個裝備精良的投石車，其破壞力之驚人令人咋舌，也讓許多玩家趨之若鶩，不過集體攻擊的弓箭手更可能在一瞬間毀掉你辛辛苦苦調教出來的巨魔，透過這套升級系統，擄獲了不少玩家的心。在魔Ⅱ中升級系統魅力依舊，筆者一直覺得很納悶的是，在魔獸爭霸Ⅱ I 中會不會出現如魔法大帝、戰神Ⅱ中的英雄？據說國內最近即將上市的三國風雲，就是一套這樣的即時戰略遊戲，看來即時戰略遊戲可要霸佔玩家電腦好一段時間了！

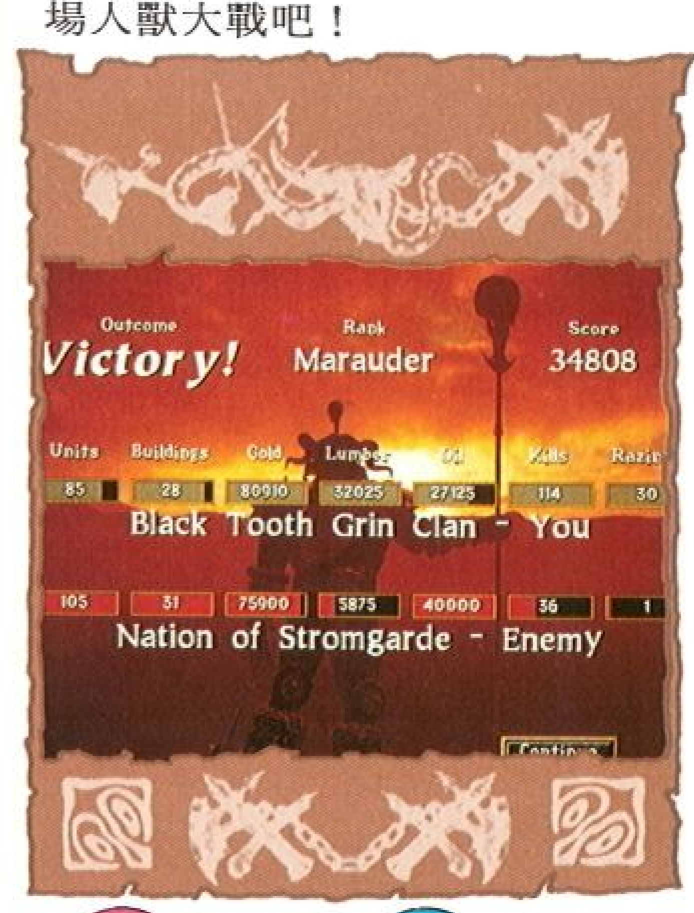


## 號角響起

魔Ⅱ的音樂表現似乎沒有 C&C 那種磅礡的氣勢，而比較類似世界末日的黯淡，筆者覺得相當可惜，一場還沒有勝負的戰爭，就從音樂中嗅出了失敗的味道，讓人有點沮喪；還好在情勢逆轉的時候，背景音樂會突然變得



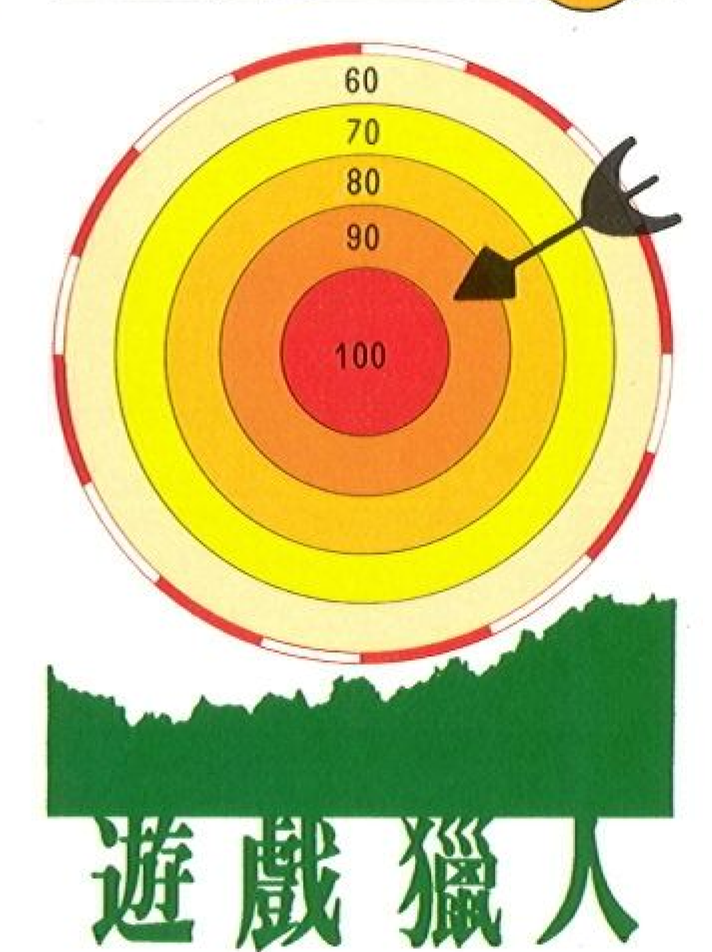

十分高昂，讓人有精神爲之一振的感覺。在音效方面，前代中完全聽不懂的獸語，在Ⅱ代中也有所改變（可能是進化了吧 ?! ）可不是筆者眞的聽得懂獸語哦！隱約可以感受到的，是不同種族的獸類其語言似乎不同，而人類隨兵種之不同，也會有不同之腔調，在語音這方面可是玩家一大享受，聽著部隊的呼應聲此起彼落，還有逗笑的雙頭巨人（訓練完成後有一個會說「我準備好了」，另一個會說「不，還沒」），而作戰時雙方你來我往的刀劍交擊聲、砲彈轟炸的聲音、慘死的哀嚎聲，充份顯現出戰場上的無情和撼人心弦的顫慄。在連線模式中還有許多單人模式中所沒有的的建設，而且只要用一片 CD 就可以進行 3 人的連線，透過數據機或是IPX網路或是RS232的連線，還有另外一個更寬廣的世界在等著你，給厭倦了電腦單純攻擊方式的您更好的選擇。聽到聲音了嗎？投石車的履帶正輾過你的田園、無情的炮火正打在你棲息的城堡上，你還在等些什麼呢？快快執起你的令旗，準備好你的連線裝備，開始一場人獸大戰吧！




## 群英會審 VER 2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
|---|---|---|
| 畫面好、聲色佳，再加上新兵種的設計及整體性的介面改良，使得這個遊戲的可玩性十分良好，是個不可不玩的佳作。 |  在兵種與建築物的種類和細緻度上，Ⅱ代較之Ⅰ代可謂有長足的進步，而模式更增加了攻防之間的難度。如果覺得單純的人、獸爭霸不刺激的話，來場 8 人大會戰肯定讓你大呼過癮。 |  BLIZZARD 繼「魔獸爭霸」後的續作，加入了升級系統，使得遊戲在初期就可以顯得熱鬧異常 SVGA 的畫面及逼眞的語音效果，更確立了本遊戲不可動搖的地位。 |

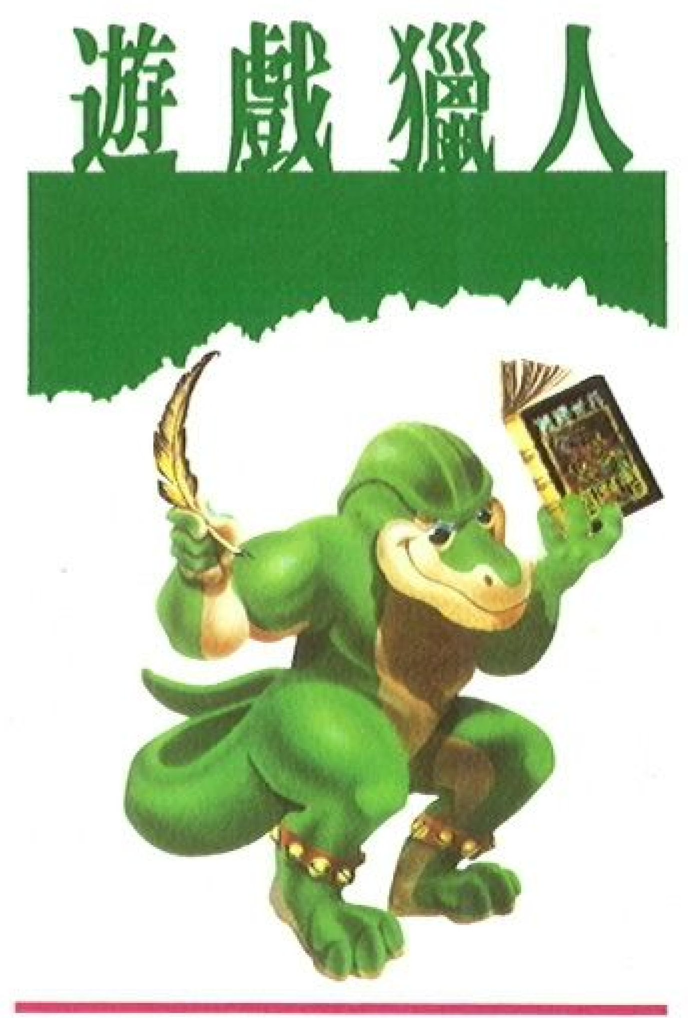





# 新毀滅巫師

遊戲獵人

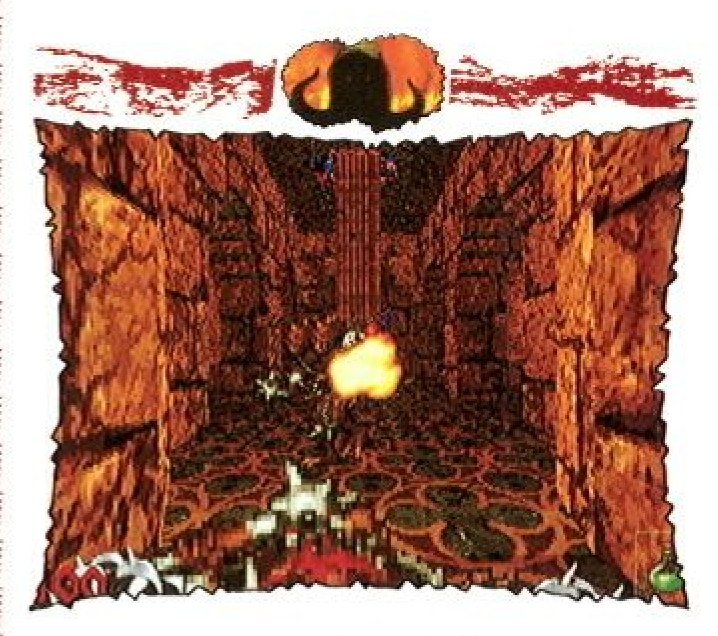


●出版公司／美商新美

■本文作者／LYC

毀滅戰士（ DOOM ）系列在推出之後，在全世界引起了極大的風潮，不僅各家遊戲公司都紛紛推出同類型的遊戲，遊戲業界甚至出現了一個新名詞『 DOOM LIKE 』，由此可知其聲勢了。不過設計此遊戲的 ID SOFTWARE 並不因此而滿足，更與以美術表現聞名的 RAVEN 合作，推出了『 HERETIC 』。雖然這套遊戲在國內並沒有正式代理商，但相信還是有不少玩家透過各種管道，展開與邪惡魔王的大對決。就在去年年底， ID 與RAVEN 再度攜手合作，推出了『 HERETIC 』的續作『新毀滅巫師』（ HEXEN ： BEYOND HERETIC ，以下簡稱 HEXEN ），準備讓玩家再一次進入殺戮戰場。目前遊戲由美商新美公司代理，皇統光碟經銷發行，正式在國內銷售。看在精美海報的份上，筆者不禁也買了一套，並應雜誌主編的要求，爲各位讀者分析 HEXEN 。以下內容便是筆者的評析：

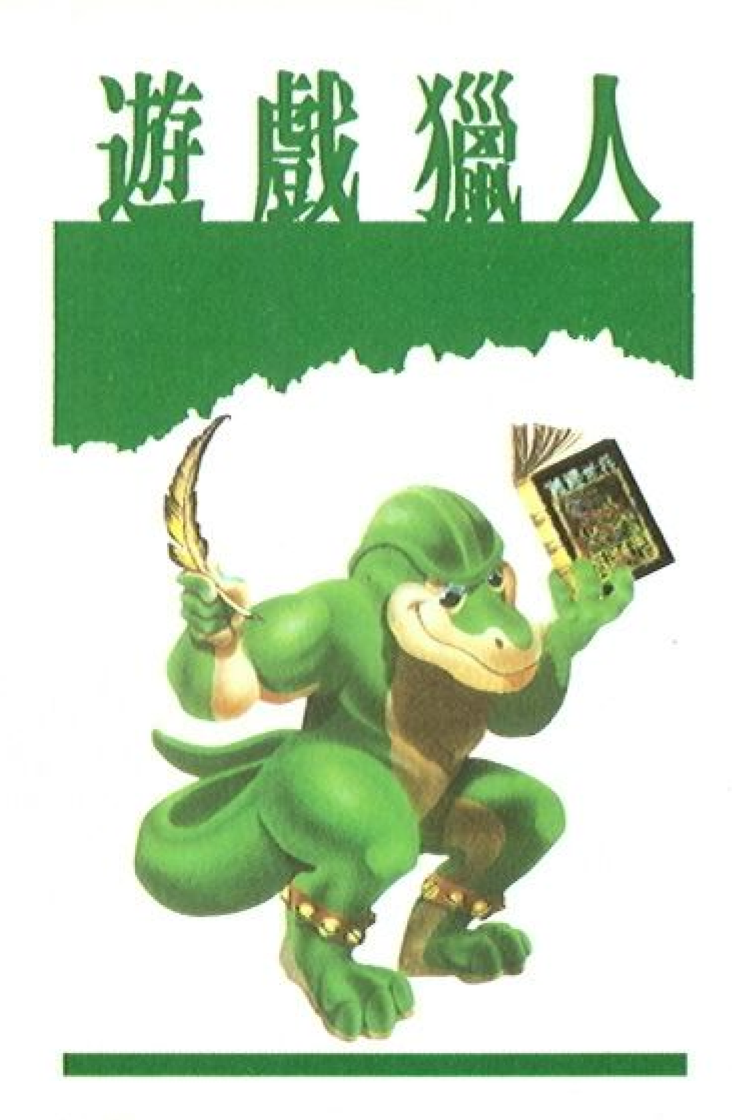




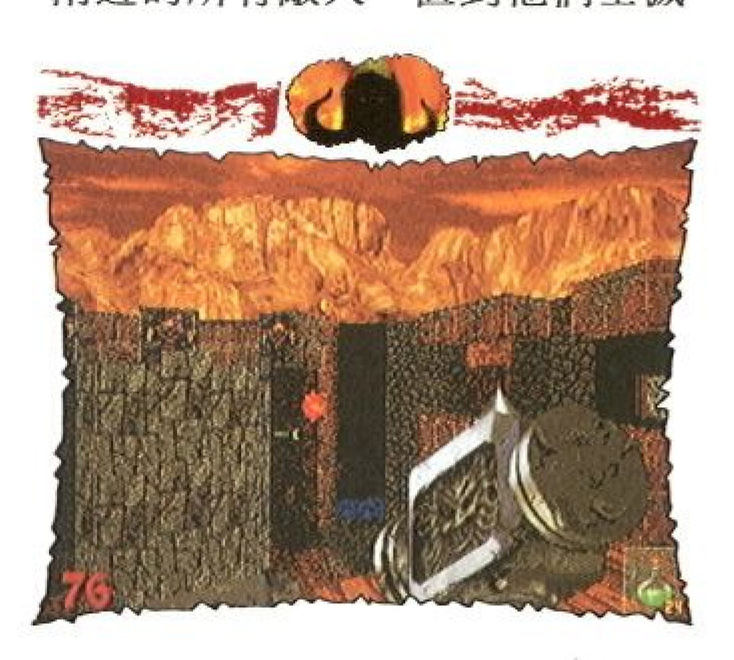
HEXEN 有一個相當大的特色：可使用三種不同的角色來進行遊戲。在三種角色中，戰士（ WARRIOR ）具有最大的攻擊力及防禦力，移動速度也是最快的，不過武器大都是近戰肉搏用，所以大部份的時間都得與敵人近身硬砍，適合戰技高超、喜歡以最短時間內消滅敵人的玩家；法師（ MAGE ）則是相反的角色，雖然攻擊力防禦力及移動速度上都相當差，但是一開始就具有遠程攻擊武器，所以相當適合小心謹慎，以保全實力爲主的玩家；牧師（ CLERIC ）的屬性則正好是兩者之間，雖然一開始只有近戰用的釘頭鎚當武器，但是後面所能得到裝備的都是遠程武器，平均的屬性及遠近皆宜的攻擊方式，使得他得以應付任何狀況，頗適合一般的玩家。



選擇了三個不同的角色後，其所使用的武器也有相當大的差異。每個角色都有四種武器可供使用，而其中前三項武器爲途中可拾獲的，第四項武器則須在冒險途中找尋其分散各處的三個『零件』，然後才能組合出最強的究極武器。戰士的前三項武器：鐵手套、魔法斧及火神鎚，前兩項雖然都只能近戰，但威力相當大，而火神鎚不僅能射出火球攻擊遠方的敵人，沒有能量時，一樣可當做近戰武器，因此戰士必須經常深入敵陣中，殺出一條血



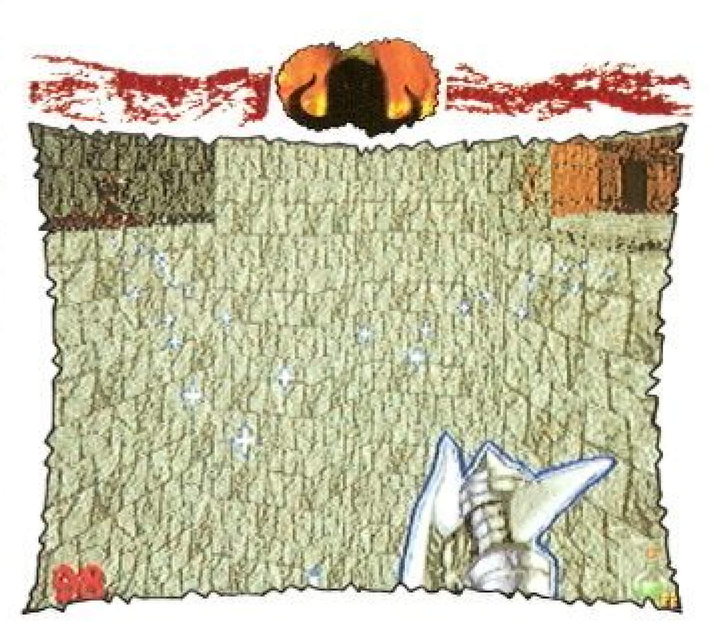
路；直到組成了第四項的究極神劍後，便可以同時散射出五團綠色能量球來攻擊敵人，對蜂擁而至的大批敵人具有強大的毀滅力。法師的前三項武器爲魔法杖、冰凍卷軸及雷電卷軸，其中魔法杖是長射程武器，經冰凍卷軸所使用出的冰凍術能夠將敵人冰凍住，雷電卷軸所施展出的雷電術則能夠『釘』住所瞄準的敵人，不斷地予以致命的傷害；當組成了第四項的地獄血杖後，則能夠同時射出三團具強大毀滅力的血球，不僅能貫穿前面的敵人，也能有限度地追蹤所瞄準的敵人並予以消滅。牧師的前三項武器則爲釘頭鎚、蛇杖及火焰暴風，其中釘頭鎚是最後才用的防身武器，蛇杖則能同時射出兩顆毒氣球攻擊敵人，並使其中毒，火焰暴風則是從地上噴出熾熱的火焰，將敵人燒成灰燼；組成第四項的死靈杖之後，則能召喚出四個從地獄深處來的死靈，不斷地攻擊附近的所有敵人，直到他們全滅



爲止。雖然每個角色的武器都不多，不過一來免除了像毀滅戰士般，有太多相似攻擊類型武器之弊病，二來也更確立了各角色的特性，反而能使玩家更專注於與敵人的戰鬥中。

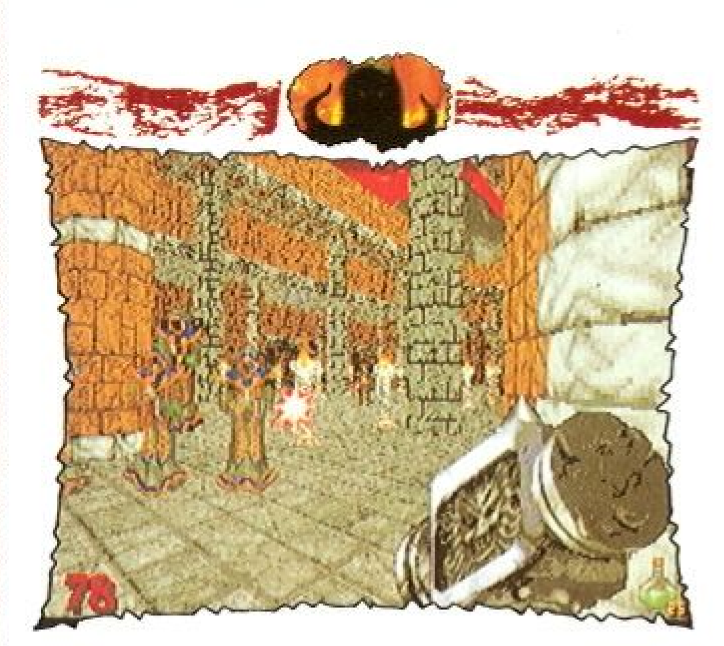


除了武器有不同的差異之外，當不同的角色使用物品時，也會有不同的功用。像最常見到的綠色瓶子 FLECHETTE ，由戰士使用時，就像可在地上滾動的手榴彈般；法師使用時，則變成了定時地雷；牧師使用時，又變成了可散發出一大片毒霧的毒氣彈。另一個則是像西洋棋城堡的 ICON OF THE DEFENDER ，由戰士使用時，可變成無敵狀態；法師使用時，可反射來自敵人的任何攻擊；牧師使用時，則會變成隱形狀態，使敵人無從捉摸。再加上各式各樣的特殊物品，使得玩家在征戰中擁有了強有力的後援。



防具的設立也是本遊戲的特色之一。以往毀滅戰士只有兩種防護衣及頭盔來代表防具，當主角受損時，防護值也會隨之降低；而 HEXEN 則有護甲、盾牌、項鍊及頭盔四種護具，不僅對不同角色都有不同的防護能力，而且在經過強有力的攻擊之後，才會降低其防護值，也使得遊戲中的防具更顯得珍貴。

遊戲中的畫面表現得相當良好，在 RAVEN 的規畫下，不論是充滿陰森氣息的神殿、彌漫著濃霧的沼澤、幽深詭異的地下城、或是高聳壯觀的城堡，都將中古神話時期的景物完整地表現出來，讓人不禁驚嘆遊戲的整體美工表現。雖然 HEXEN 還不是眞正的 3D 遊戲，但是也加入了跳躍及飛行的功能，再加上可仰望及俯視的能力，使得遊戲得以由立體平面進入更高層次的 3D 表現。像在山頂上俯視底下深不可測的幽谷，或是仰望高聳入雲的城塔時，都令人體會出 HEXEN 在氣氛營造上可說是十分成功。



遊戲的難度也算是本遊戲的一大特色。既然加入了跳躍及飛行的功能，那在關卡的設計上也就具有更爲寬廣的空間；因此需要連續跳躍的石台、從四面八方不斷擠壓的活動牆、不斷上下搗擊的巨柱、甚至是懸在空中的魔法橋等，都使得本遊戲加入了如一般動作遊戲的機關陷阱，也讓遊戲的難度提高許多；另外敵人的強悍也是相當強大的，像冰怪迫力十足的散射冰彈、沼澤怪物神出鬼沒的偷襲、黑暗祭司的追蹤連發彈、雙足龍強力的火球及毒氣彈、半人馬能反射一切攻擊的魔法盾及魔法彈等，都是相當可怕的威脅；而頭目級的僵屍飛龍及怪物化的惡魔大祭司，更是令人膽喪的夢魘。在遊戲中的五

個等級，經筆者測試結果，發現本遊戲的第三級難度，就相當於毀滅戰士 2 的第四級難度，而第五級的最高難度，敵人的攻擊及移動速度都快了一倍，連雙頭獸兵看來都像用跑的，而且還不能使用密技哦！如果有人能用此難度過關的話，那可眞是戰技超強了。



HEXEN 的流暢性雖然做得不錯，但在性能差別極大的機器上，還是可以感覺出來雙方的差異。筆者曾分別在 486 DX2-66 、 8MB RAM 及 PENTIUM 133 、 32MB RAM 兩台機器上執行過此遊戲，發現前者在敵人一多或較寬廣的地區時，會有跳格的情形發生（不過不太能看得出來），而後者則完全沒有這種現象發生。看來在未來的遊戲上，主機的升級是玩家不可避免的事囉！

遊戲的背景音樂相當不錯，雖然聽起來相當地陰森，但也極適合整個遊戲的風格，將整個遊戲的氣氛融入在當中；如果使用 CD AUDIO 直接輸出的話，會達到更好的效果哦！筆者的音效卡爲 Ultra sound ，經設定好之後，遊戲在音效的表現甚佳，像是敵人的吼叫聲，不僅有遠近之分，就連不同的怪物也有不同的聲音；而機關的啓動聲、火球散射的爆炸聲、冰凍著敵人時的結冰聲、甚至是摔落深谷的慘叫聲等，都讓整個遊戲中充滿了十足的緊張氣息，可說是相當完美的演出。



連線對戰功能的設計一向是 id遊戲的一大特色，此次遊戲則因爲選擇角色的不同，具有更大的差異性及挑戰性。當筆者與 GRX 連線作戰時，眞得是十分地感動，因爲它將 RPG 中那種伙伴們同生共死、互助共存的感覺充份地發揮了出來。如果你的機器上有網路的話，那可別錯過哦！另外在合作模式時，遊戲中還會出現一些說明書上所未提起的物品，聽說牧師在使用某種卷軸時，還可恢復同伴的生命力哦！雖然筆者尙未有機會試驗，但如果是眞的話，那可就眞的是第一人稱版的多人 RPG 囉！



由於原文手册的英文字體不易閱讀，使得一般玩家看起來頗爲吃力。而且中文手册翻譯得並不是很好，與一般 RPG 所使用的譯名相差甚大，而且在一些文詞上並未經過修飾整理，使得整本說明書在許多方面顯得語意不詳，可說是本遊戲唯一美中不足之處。

總而言之，這是一套相當傑出的 DOOM LIKE 遊戲，不僅在聲光畫面上有極優秀的表現，更將 RPG 的成份融入了遊戲之中，使得遊戲的耐玩度大幅地提高，而又不失血腥殺戮的快感。如果你滿十八歲的話，那可千萬別錯過這套超級強作哦！

## 群英會審 VER 2.0

**COW BOY**



迫力十足的聲光效果，再加上新增設的人物、武器及裝備，使得這個遊戲的娛樂性十足；再加上網路對戰功能，讓你也能和朋友們一同共享本遊戲的樂趣。

**CYBER**

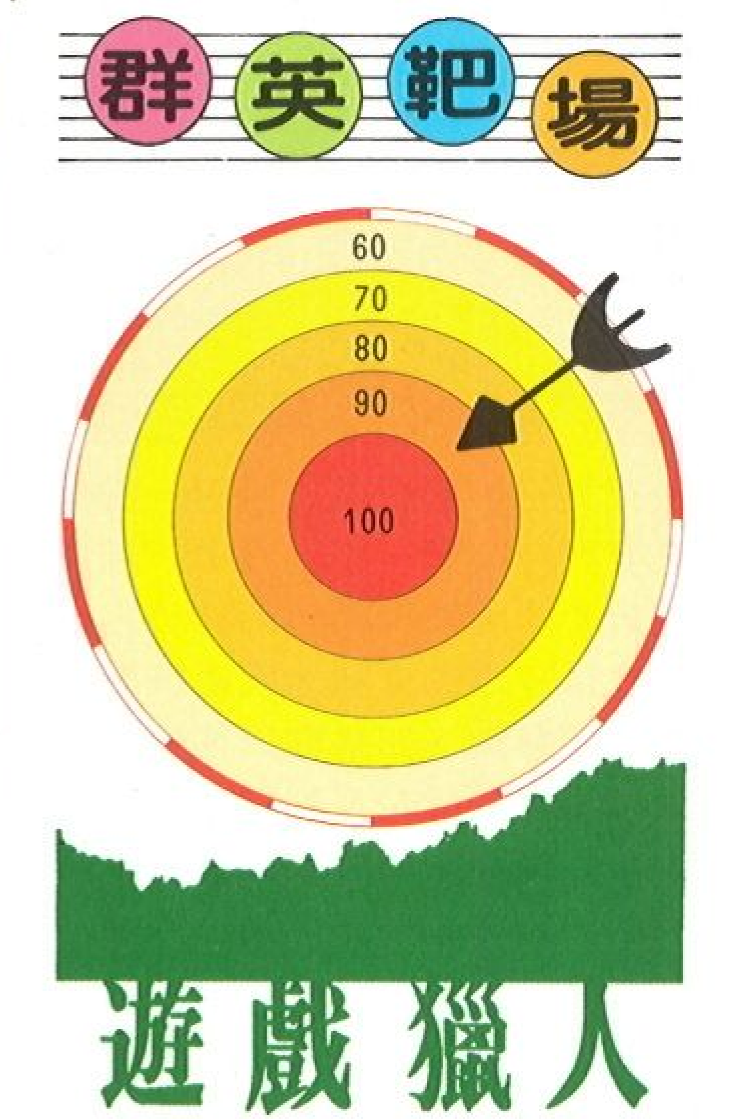


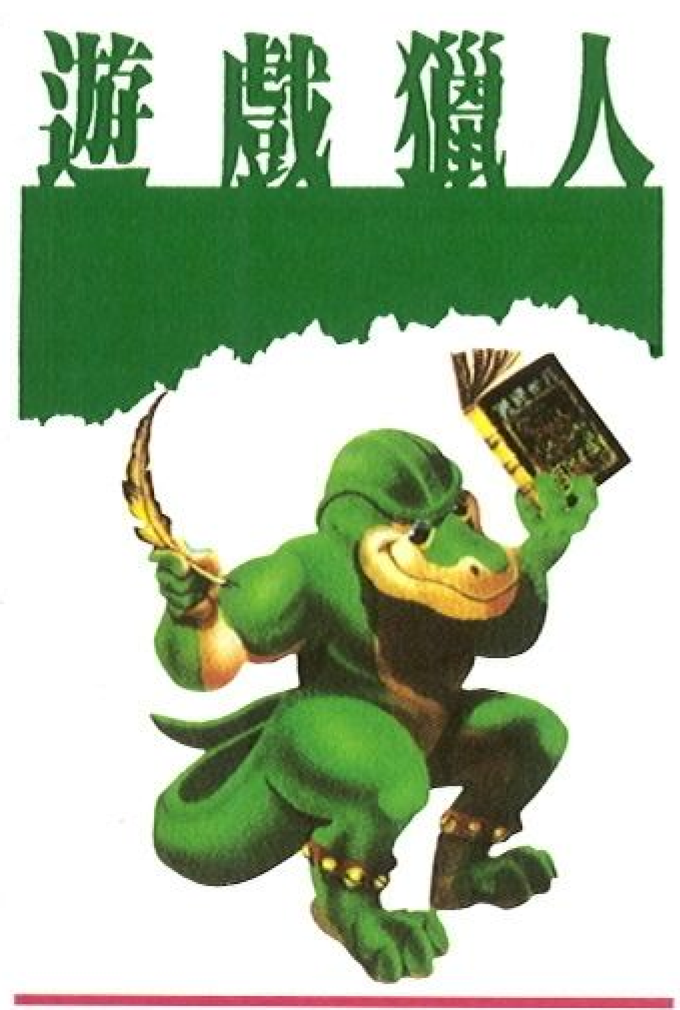


數不清的怪物，強而有力的武器，和陰森又恐怖的地下城，在 ID 營造的殺戮空間裡，激起了人類嗜殺的原始本性。朋友，一起來吧！前面還有一堆怪物等著我們去「照顧」他們呢！

**DRAGON**

ID 與 RAVEN 繼「 Heretic 」之後的最新力作，可使用三種不同的角色進行遊戲，因此使得遊戲的耐玩性提高不少；最重要的，還是整體的遊戲性相當好，令人有愛不釋手的感覺。



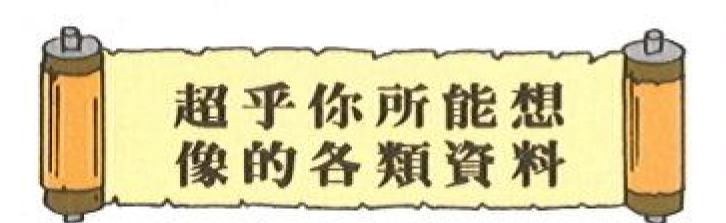






●出版公司／KOEI

■本文作者／T.M.C

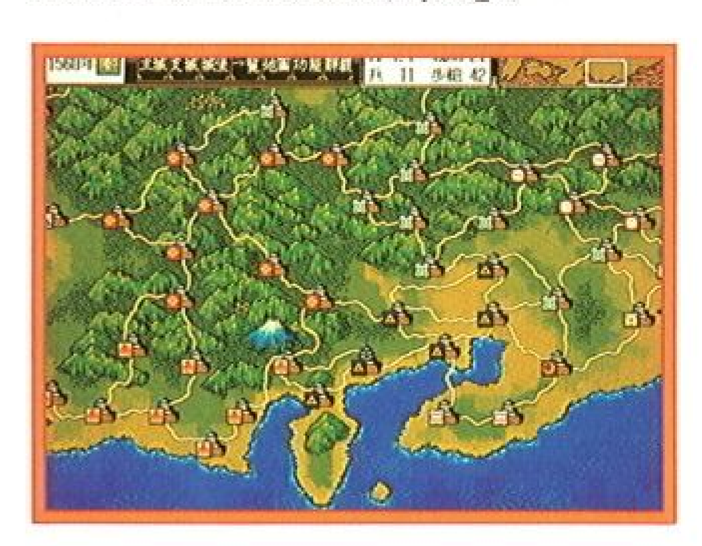


## 超乎你所能想像的各類資料

不論你是否是策略遊戲的愛好者，相信你一定曾經聽過關於光榮株式會社（KOEI）的稱號吧！它是一間以推出著名的歷史戰略遊戲而聞名的公司，而且當它的新 GAME 甫一推出，幾乎都能在頗具公信力的 LOGIN 排行榜上佔有一席之地；更令人佩服的，是那些曾在榜上的遊戲又經常是雄霸冠軍寶座的常客。我想 KOEI 的東西之所以可以挾著宛如帝王般的氣勢，



傲視其它策略遊戲的原因，當然是有許多方面，不過當中一個非常重要的因素，應該歸功於它擁有豐富詳盡的史料，與鉅細靡遺的各種參數。如果你以往曾被三國志系列或信長系列關於人物或內政外交指令的詳細程度而嚇到的話，請你先確定你沒有心臟方面的疾病，因爲這次在信長之野望第六代－『天翔記』中將帶給你前所未有的震撼。它關於各方面的資料（如：人物的參數種類就超過十五項，而且如內政與軍事部份的細目也各含五項以上…）絕對不是你可以用一卡車就載完的哦！所以天翔記一定可以讓你玩得很久很久的。不過如果你是喜愛吃速食的話，你也可以用泡麵的方式將它給玩完，但是如果眞的如此，你可能就無法體會到徜徉於天翔記的樂趣了。



## 跳脫太重聲光視效的窠臼

除了龐大的數據資料以外，光榮在畫面的表現，也是十分令人激賞且獨樹一格的，尤其是前一代與後一代之間，經常都會有大幅度的進步；但這回在天翔記中，並不會感覺到它跨越了霸王傳多少，不過倒是在內容方面，著實體會到它加了不少佐料，讓你愈玩愈欲罷不能。雖然這次遊



戲所提供的劇本只有三個（第一個是「信長的誕生」、第二個是「桶楸間會戰」、第三個是「信長包圍戰」），但我覺得它分野處理得不錯，這三個時期頗能代表信長生命中所遭遇到的轉折處

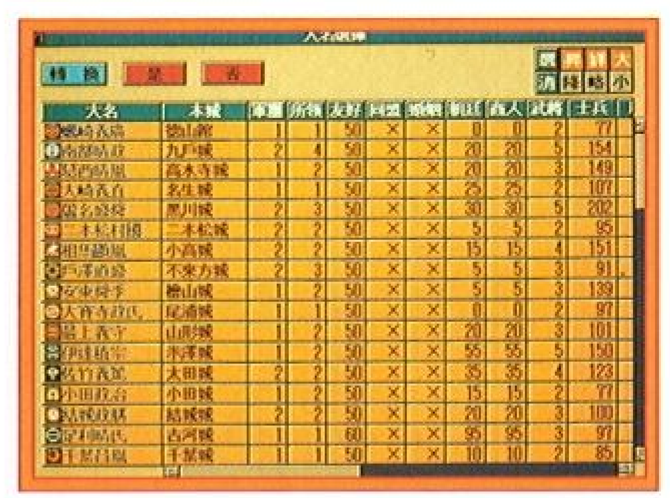


，也使這個以信長爲導向的遊戲更正乎其名了。不過，個人覺得如能加上明智光秀在本願寺叛變的那一段，應該會使整個天翔記的困難度提高不少。在人物屬性部份，有一項蠻特別的，就是曾在第五代－霸王傳中引起渲然大波的隱藏參數－忠誠度，這次總算抖然現身了，看來作者的一番深意，畢竟是抵不過大衆的質疑聲；雖然這樣會消減了遊戲一部份的眞實感，但卻可以讓玩家除卻不少負擔，因爲如此玩者就不需要先熟讀日本戰國時代的歷史，才能快速地把遊戲玩上手。

## 意境幽遠的畫風

雖然說天翔記的畫風與前一代並無太大相異處，但整體的質感愈來愈像那種潑墨畫的感覺；雖然不是很精緻，但那種美感卻是深植人心的。此外，這點也很符合當時的審美觀。所以相當令人訝異，作者不但充份地挪用當時的史事，就連那時的社會文化也一併的融入遊戲中，使這個遊

戲更具整體性且更增重量感，不論是顯示各個城郭的地圖，或是最後的結局畫面…都溢出一陣陣優雅的古香，促使你可以很快的跌入那遙遠但卻燦爛的時代。

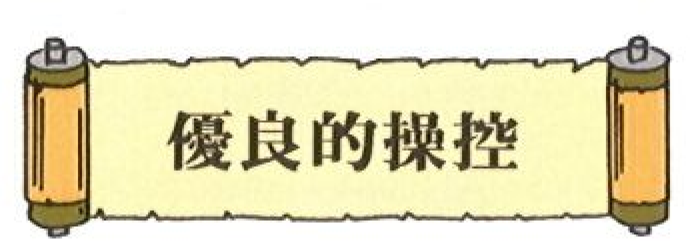




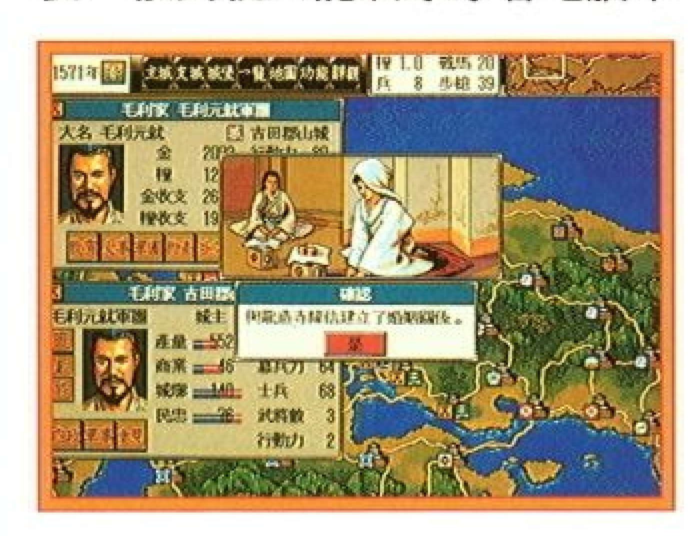

如果你第一次看到天翔記簡陋的戰鬥畫面，你可能會嚇一跳，因爲它簡單的線條所譜成的圖案，絕對不像是以往曾經將軍隊做成 3D 視角的公司的成品。不過在這一驚之後，將隨之而來另一驚，就是新型態的戰鬥系統。當某一城池被選爲攻打對象時，其週圍的鄰國將自動被捲入戰役，當然你可選擇加入攻方或守方



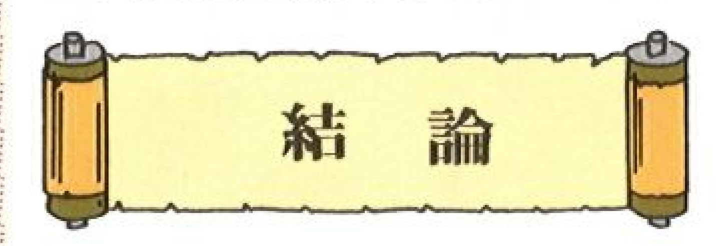
、亦或保持中立，此外也可選擇不戰；但最好是能夠參戰，因爲如果你能比攻方更快進入守方的城堡中時，這座城就成爲你漁翁得利的戰利品。往常都只能擔任補給或撤退處角色的鄰區，在天翔記中顯然賦予它另一個全新的定義，這種聳動的改變是令人振奮的。




雖然 WIN 95 才推出不久，但天翔記已經和這個時髦的東西搭上線了。經筆者測試，本遊戲已經可以在 WIN 95 上跑。此外，不知諸位玩家是否記得在信長三代中，有一個指令可使電腦代替玩家繼續進行遊戲，但在以前那個功能是相當恐佈的，因爲只要一按到就只能眼睜睜看電腦不



停的 RUN ，唯一能叫它停止的方式就是重新開機；但這回在天翔記中就不同了，當玩家下此指令時，高興何時停都可以，這個改變的意義，就是可讓玩者隨時隨地再重新選擇你想扮演的大名，而後再繼續征伐天下。

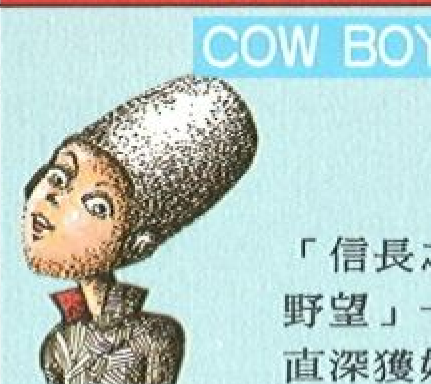



因爲評論本身就是一件很主觀的事，所以只能用一些比較客觀的介紹，加上一些個人的淺見，並配上一幅幅可以部份代表遊戲的畫面，來使讀者對這個遊戲有所認識。故我覺得我不應該直接論斷它到底好不好玩，因爲它的娛樂性關係到你用什麼樣的角度去看；如果你是想把它用來當茶餘飯後的消遣，那如山般的內容可能會造成你消化不良，相反的假設你是要以輕鬆的態度，去側看那一段已然消逝的歷史，或者領會一下帝王的滋味，那這遊戲就必定可以滿足你的需求，而且你可能會瘋狂的愛上它…當然對於天翔記你可以有你自己的定義。

在此附帶提一點，即是在天翔記裏有一個蠻有趣的設定，它對於每位將領的各項屬性都設有其不同的上限，也就是有些人再怎麼教，也只有那樣的程度而已，而有些人的潛力則是十分驚人的，這種有庸才與天才的設計，眞讓人心有戚戚焉！

## 群英會審　VER 2.0

**COW BOY**



「信長之野望」一直深獲好評，而近期所推出的「天翔記」也不負衆望的呈現它一貫優良傳統。而在操作介面上更加跟進使用 Win 95 平台，豐富的內容讓玩家有種愈戰愈勇之感！

**CYBER**



整體的畫風感覺很符合當時的氣氛，戰爭的場景卻稍嫌簡陋；由 CD 音源直播的音樂也很動聽，內政方面的功能更是值得一提，包含有隱居、開墾、披露、講義等等，可說是相當完備。

**DRAGON**

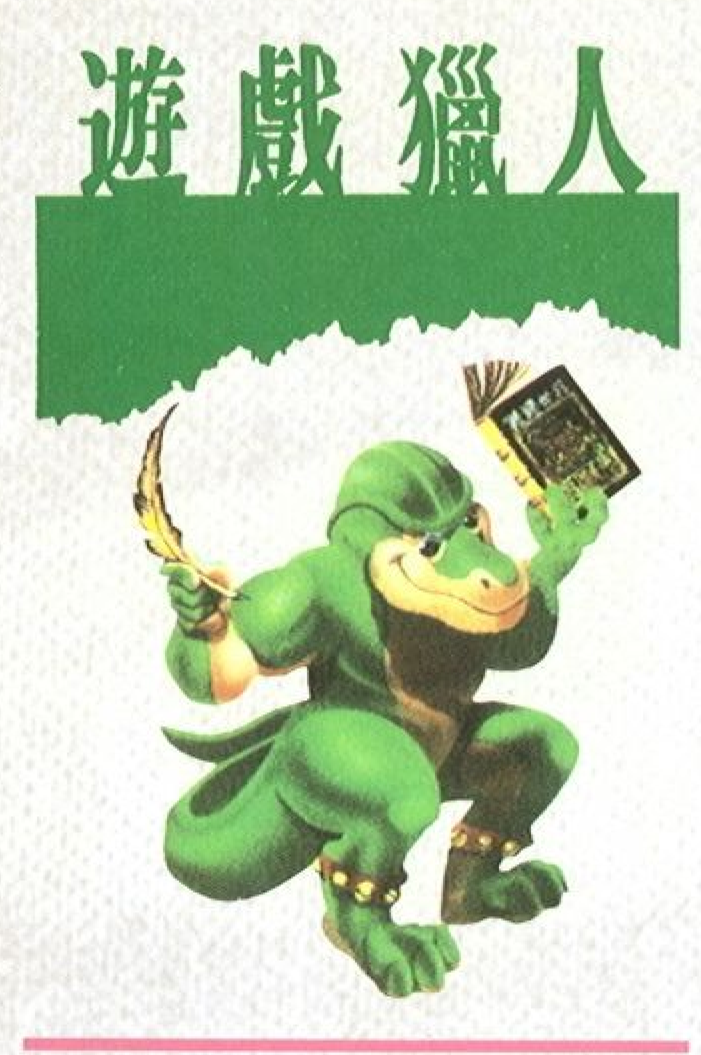


KOEI 所推出的「信長之野望」系列之最新力作，雖然中文版慢了將近一年，但不論整體架構、屬性資料等方面都仍屬一流，再加上新型態的戰鬥介面，使得遊戲具有十足的可玩性。

群英靶場

60
70
80
90
100

遊戲獵人







# 橫越萊茵河

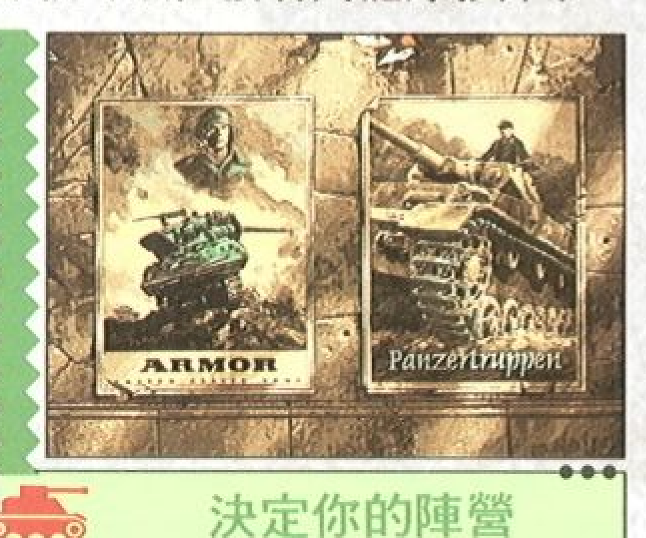
●出版公司／第三波
■本文作者／ HJL

第二次世界大戰爲 40 年代帶來一片斷垣殘壁，不論男女老幼都難逃戰爭的魔掌。今年是二次世界大戰結束的五十週年紀念，世界各地都有種種紀念活動，唯獨在戰爭中受創最深的中國卻沒有任何的紀念儀式，實在讓筆者不解。話說回來，雖然政府或者是社會大衆對這件事似乎已遺忘了，不過遊戲界可是一點都沒有忘記； Microprose 針對五十週年的終戰紀念，推出了『 M1 坦克雄師』的續作『橫越萊茵河』。這款融合了戰車模擬及戰術指揮的遊戲，算是筆者所見過精緻度最高、模擬程度最佳的戰略模擬遊戲，現在就讓筆者爲各位好好介紹一下這款遊戲吧！



氣勢磅礡的標題字

橫越萊茵河內含兩片光碟片，其中一片是遊戲的主程式光碟，另外一片則是第二次世界大戰的記錄影片，介紹在歐洲戰場部份的一些主要戰役。在這片光碟中共有六個 AVI 檔， 玩家可以在 Window 之下安裝設定好的播放程式然後選取播放，但因爲播放面版是針對 Window3.1 所撰寫，所以如果使用 W95 的玩家將無法安裝，不過各位仍可以直接選取 Window 95 的播放器，播放光碟片中的 AVI 檔，這樣就可以直接看到記錄影片了。



決定你的陣營

接下來讓我們瞧瞧遊戲的進行方式。由於號稱爲裝甲雄師的續集，所以橫越萊茵河的主題是模擬歐洲戰場的坦克戰史，主要是在諾曼第登陸之後，在歐洲戰場方面德軍和美軍裝甲部隊的對抗。根據這個主軸，玩家可以扮演德軍或美軍；在美軍方面，玩家可以模擬 M4 雪曼型、 M10 狼人、 M18 地獄貓、 M36 傑克生以及 M5 司圖亞特輕型戰車；如果玩家選擇德軍，則有機會指揮在第二次世界大戰中著名的老虎一式、老虎二式、五號豹式戰車以及四號戰車（PZKFW4）。


哨兵檢查過才能進入遊戲

在選取戰車之外，玩家還需要選取軍階。不同的軍階玩家具有不同的指揮權限，指揮權最小的玩家，可以指揮一個排的戰車在戰場上面衝鋒陷陣，指揮權限最大的玩家，則可以指揮一個營以上的裝甲部隊進行浴血戰爭。不論用那一種方法，遊戲都提供了完整的戰略指令以及戰車模擬指令，玩家可以用戰略遊戲的進行方式，指揮隊伍中的每一個小單位進行一場草原上的大規模坦克戰鬥，也可以用模擬遊戲的玩法，把自己當做一台戰車的指揮官，在戰場上呑噬對方的每一台坦克，成爲戰車史上最傑出的英雄。

除了陣營、戰車種類、指揮權限（也就是官階）的選擇之外

，玩家還可以選擇單場戰爭以及戰役模式兩種遊戲進行方式。單場戰爭主要是針對新手，或者是沒有時間進行將近一年激烈對抗的玩家而設計的；在橫越萊茵河中已經內建了十幾場著名的單場戰爭供玩家選擇。如果玩家想要從頭到尾參與美軍與德軍的激戰，則可以選擇戰役模式；在戰役模式中，每一場戰鬥都允許你隨時參加。德軍陣營的玩家可以選擇第 11 、第 116 以及第 130 裝甲師，扮演美軍的玩家則可以選擇第 4 、第 7 以及第 10 裝甲師，這六支裝甲勁旅象徵整個歐戰中裝甲部隊的輝煌歷史。在戰役模式中玩家將直接進入戰場進行各種會戰，如果你一開始選擇的只是具有士官的層級，那麼你所要面對的就是眼前一台一台的坦克，將之一一擊毀即可；如果你一開始選擇的就是具有較高指揮權限的官階，那麼你的視野就得擴及整個戰場。



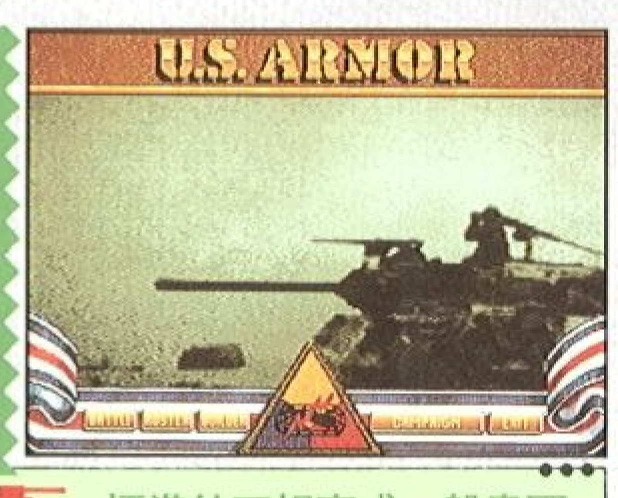
輸入個人資料

一般而言，隨著戰事的進行，功勳會逐漸累積上升，供你指揮的單位也會逐漸增加，最後你將會擁有一隻具有營級規模，混合兵種的特遣部隊（ COMBINED ARMS TASK FORCE ，德軍則稱之為 KAMPFGRUPPE ）。擁有特遣部隊的你，將在戰場上發揮更大的影響力，甚至左右戰局。不過，在戰役模式中又分為歷史戰役以及虛構戰役兩種，在歷史戰役中，不論你的部隊表現如何，都無法改變歷史的發展，德軍終究會走向滅亡一途。設計者在這方面的理念是：即使玩家擁有最高指揮權限，但其所能統轄的兵力在整個戰爭中也只是極微小的少數，實在無法左右戰局。如果玩家選擇的是虛構戰役，那麼您的成敗將決定第二次世界大戰到底是由誰來結束的，如果您表現得夠好，也許能夠將盟軍踢回英國本島，甚至將美軍一腳踹過大西洋。



戰後所獲得的勛績

遊戲中還提供了一套戰場建立器，戰場建立器可以產生設計各種戰局，玩家可以依照自己的喜好來設計各種小型戰場，設計出來的戰局可以在任一套橫越萊茵河的系統中使用，這個設計使得橫越萊茵河在遊戲生命上更加持久。




標準的四視窗式一般畫面

介紹完遊戲的進行方式，現在讓我們仔細來『看看』這個遊戲。在畫面方面這是筆者看過最細緻、最精美的戰鬥模擬遊戲，橫越萊茵河主要使用了 SVGA 的畫面，遊戲中提供幾種不同的解析度，最精密的解析度高達 1280 × 1024 256 色，最差的也有 1024 × 768 ，所以玩家在遊戲進行中看到的畫面將是十分的精緻。遊戲進行過程中有四個主要的視窗：戰場鳥瞰圖，包含整個戰鬥區域；部份地圖，用來放大戰情緊急的區域，一般而言，會顯示指揮車附近的狀況；指令視窗，裏面提供了簡單方便的圖像式指令列，讓玩家用滑鼠點選；裝甲車視窗，提供玩家進行戰車模擬時所必須要的視野。

由於高解析度以及面板配置的設計精良，所以玩家可以輕鬆取得各種需要的資訊，大到整個單場戰役的兵力分佈狀況，小到一台坦克所面臨的敵軍威脅，玩家都可以輕鬆接手。



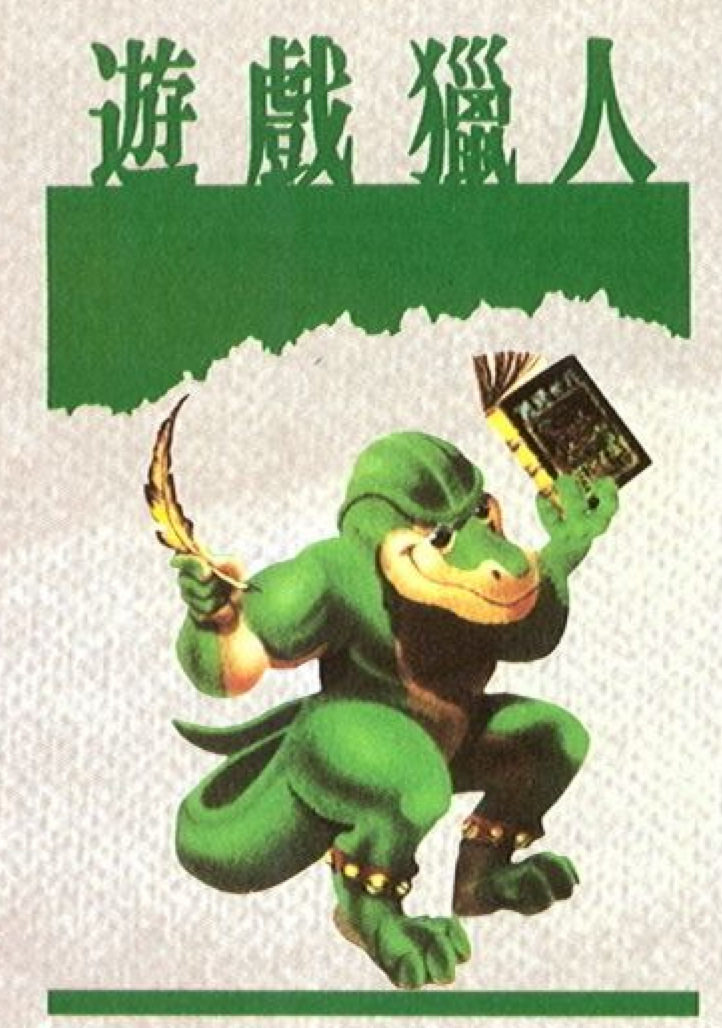
指揮你的小分隊

在 SVGA 模式下，遊戲對於各種地物地貌的展現都相當精細確實，玩家從戰車視窗中，可以看到丘陵起伏的戰場，而樹林、城鎮還有橋樑，也不時出現在你的眼前，感覺上彷彿真的來到了 40 年代的歐洲；遊戲中還有河流，玩家可以在河流中找一個比較淺的地方，將你的坦克大隊開拔過河。



戰車內的景觀

筆者覺得最棒的是天氣的描述，你可以真的看見晴空萬里或者烏雲密佈，偶而還會下點雪或





在雪地中奔向未知的天際

者是有雨天的效果出現，在這方面的表現筆者眞的覺得相當不錯。覺得比較可惜的，是各單位裝甲車的迷彩，雖然遊戲中各種戰鬥車輛在 3D 架構上都構築得相當不錯，感覺也相當實在，不過一年四季戰車上的塗裝都是相同的，未免離譜了點。當然這不是什麼很嚴重的問題，只是提出來酌供參考罷了。

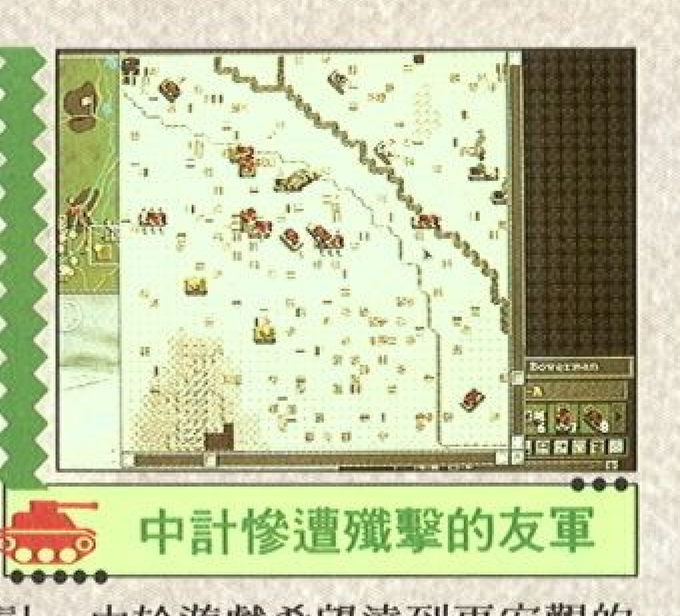

最新戰況回報

在戰鬥控制方面，橫越萊茵河承繼 M1 坦克雄師的風格，可以說是個標準的續集。一如前述，玩家可以用戰車模擬的方式進行遊戲，在這個方式中，玩家可以選擇坦克車、突擊戰車或者是其它的裝甲車輛作爲指揮車。玩家初進入遊戲時，所具有的指揮權大約是一個排左右，玩家可以當成在自己的指揮坦克中，控制隸屬於您的排來進行各種戰鬥，也可以用移轉的機能，到我方陣營的任何一個排接管控制。如此一來，可以一下子就經歷各種不同的車輛，不過接管歸接管，你所能完全控制的，只有坦克車以及突擊戰車兩種車輛，對於其他機動車輛，即使接管也只能控制它的移動，而沒法取代車長或者炮手的位置。


雪原之狼


激突！

玩家一旦接手了一個戰車或者一輛突擊戰車，就有四個視野可以供你使用，分別是車頂、車長席、炮手席以及外部觀望。在橫越萊茵河中，戰車模擬是比較簡化的，對於車輛的操控以及炮擊都使用簡單的方式來進行，並不精密，這樣子的方式筆者覺得還蠻喜歡的，因爲在遊戲中最大的樂趣，似乎應該在對整個戰場的運籌惟幄，而讓單一車輛的控制成爲一個點綴，倒是一個不錯的選擇。


中計慘遭殲擊的友軍

對於橫越萊茵河，筆者覺得比較有瑕疵的是它在編制上的設計。由於遊戲希望達到更宏觀的視野，所以在許多戰役中對抗的雙方都達到了營級的規模；問題是一個裝甲營所包含的部隊可是相當的多，橫越萊茵河在資料考據上相當仔細，第二次世界大戰時，裝甲營的編制幾乎是完全重現，結果這麼多的部隊，在電腦程式中根本無法處理，結果橫越萊茵河的程式設計便採用了一種縮減的方法。它以排爲最小的單位，玩家在地圖上所看到的一台一台坦克，事實上代表的並不是一台坦克而是一排坦克，而地圖上被擊毀的一個坦克圖像，則代表了你損失了一整個排而不是一台坦克，這個設計感覺蠻奇怪的，最大的問題可能在一開始進行遊戲時，玩家會搞不清楚而還以爲自己還有相當多的兵力可供運用，在此先提出來提醒各位一下。



自訂戰場模式

橫越萊茵河中提供了相當不錯的自動控制機能，小到一個一個戰鬥單位的控制，大到整個戰場的控制，你都可以交由電腦接管，這對玩家來講是一個相當重要的設計。想想看，要你一邊操作坦克，一面管理部隊，同時還得監控整個戰場的進行，除非你

有 N 顆 PENTIUM PRO 插在腦袋瓜裡，否則恐怕很難辦到吧？由於自動控制的設計，所以遊戲中電腦對手的 AI 也做得相當不錯，感覺上比一般的戰略遊戲水準要稍微高了一些，可以讓玩家稍微傷點腦筋。



低階指揮官所能控制的部隊實在不多

最後，讓我們來討論這個遊戲的硬體需求。筆者使用的是 Pentium 75 、16M RAM 、Philip 5.5 倍速光碟機以及 1MB 的 S3-868 顯示卡，在筆者的配備上，這個遊戲運作得相當的順暢，印象中似乎沒有什麼 Delay 或者是需要等很久的時候，不過當筆者把這個遊戲拿到一臺 8M RAM 的機器上操作時，問題就變大了。所以建議各位至少要使用記憶體容量較大的機器來進行遊戲。

現在我們對整個遊戲來做一個總體評論。坦白說，橫越萊茵河是筆者看過架構最大、視野最寬廣的戰鬥模擬遊戲，嗯，正確的說是戰爭模擬遊戲，它同時包含了武裝車輛的模擬以及戰場的掌握，如果你選擇的是虛構模式，你甚至還可以左右戰局，這樣子寬廣的架構，筆者是相當佩服的。精美的圖形設計、逼真的地形、地物、地貌顯示，在在都顯示出 Microprose 這家公司對於這個遊戲所付出的心力，相當可惜的是，這個遊戲在國內恐怕很難有銷售佳績，一方面由於遊戲本身的複雜度太高，一方面遊戲整個是以英文的方式來進行，背景又在歐洲，能夠好好享受這個遊戲的人想必不多吧？即使如此，代理公司能以很快的速度把這個遊戲的說明書中文化，在很短的時間之內上市，對於這點筆者是相當佩服的。



晴天的獵殺

翻開這本厚厚的說明書，總共高達兩百多頁，除了後面的中英對照表可以幫助各位瞭解遊戲

指揮車被擊毀

裏面的各種訊息之外，說明書的內容實在是一本相當不錯的操作指引，只要各位有耐心看完它，應該是可以好好的享受這個遊戲。此外，說明書的後半部提供了一些軍事概念，以及美軍和德軍在第二次世界大戰中的戰略模式、運作理念等等，這些資料都是不錯的，各位如果仔細看一看，不但可以增加你的見識，在觀念上也會給你帶來很大的衝擊。總之這款遊戲推薦給真正戰爭迷、坦克狂以及那些想要一窺戰爭遊戲殿堂的玩家們，希望您有個愉快的寒假。

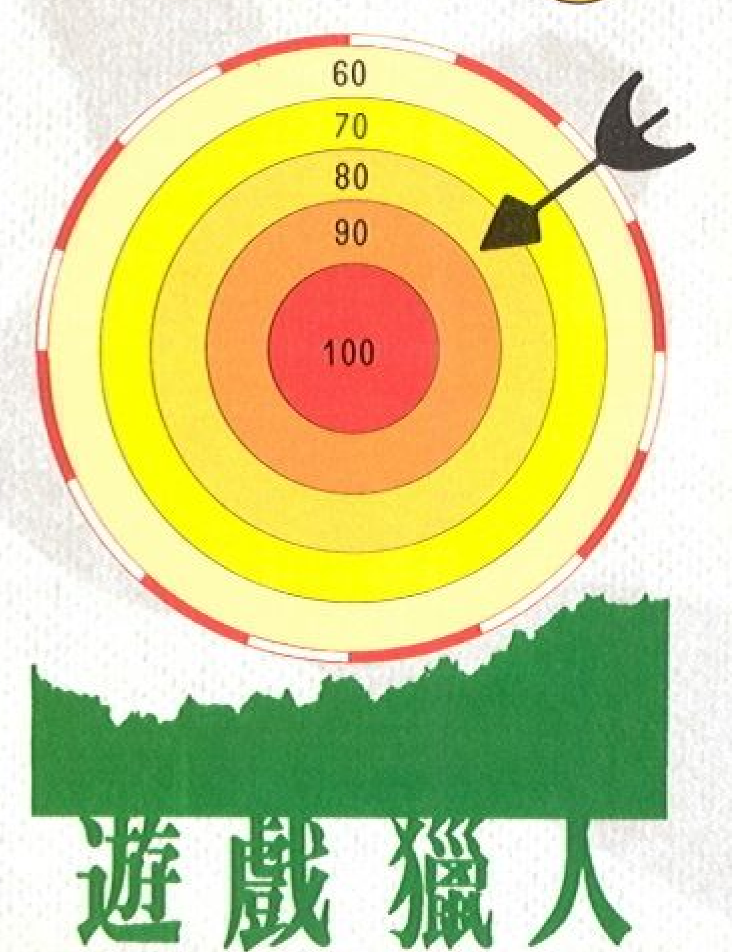


準備掃蕩前方小鎮

## 群英會審 VER 2.0

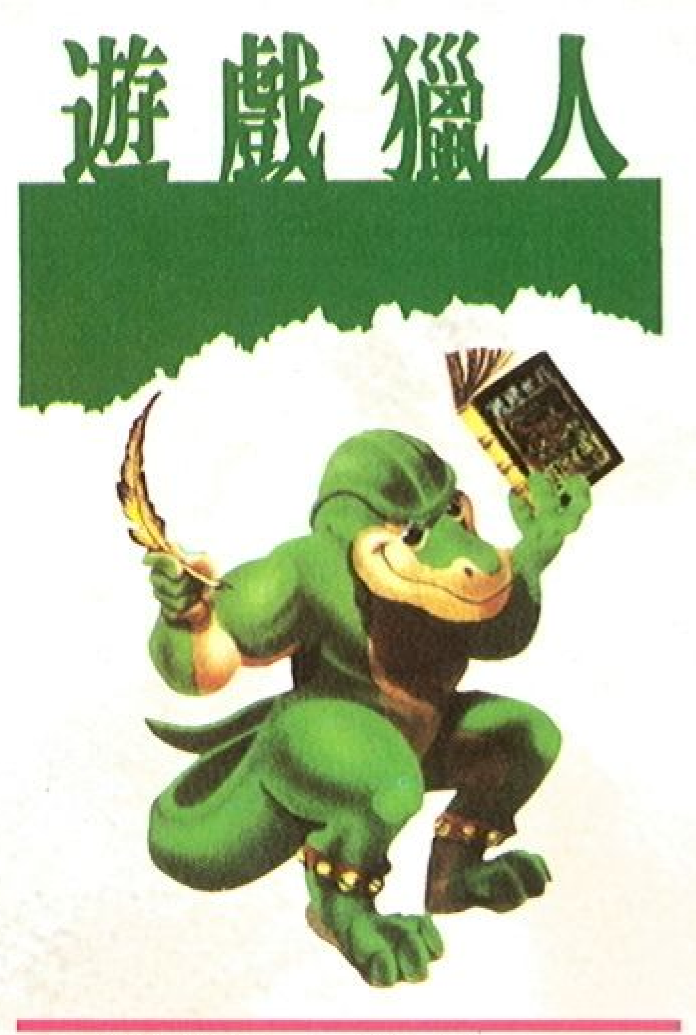
| COW BOY | CYBER | DRAGON |
| --- | --- | --- |
|  殘酷的戰爭所帶來的一場浩劫，正是描寫橫越萊茵河的模擬戰。具有良好的整體模擬架構及完整的指令，使玩家操作起來得心應手具有成就感！精美的圖形、逼真的地形、地貌，都再再顯示它的優點。 |  遊戲中包含了一片二次大戰的光碟記錄片，相信是非常值得戰爭迷收藏的，甚至在遊戲中您還可以掌控二次大戰的成敗；而說明書的製作更是值得稱讚，想多了解國外的戰略理念，更是不可錯過。 |  同時包含了戰略及戰車模擬的遊戲，在畫面的表現上相當突出，說明書的製作也相當嚴謹，不過複雜度偏高，較適合戰略遊戲的老手。 |

群英靶場



# 遊戲獵人

# 同級生2





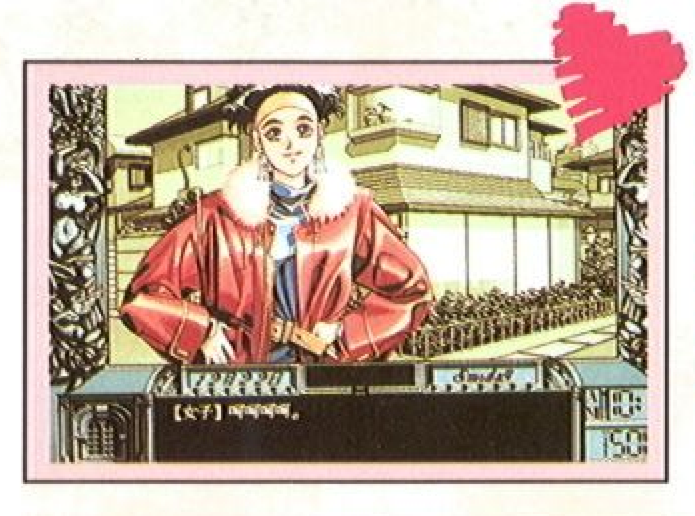
●出版公司／歡樂盒

■本文作者／T.M.C



## 故事是這樣開始的

各位玩家先生小姐大家好，今兒個咱家要為你們介紹的遊戲，說起來可真是金光閃閃，瑞氣千條；這樣驚鬼神泣天地的遊戲到底是…哈！你猜得沒錯，它就是未演先轟動、號稱 98 有史以來最好的遊戲之一的『同級生Ⅱ』。話說這個遊戲的主角（也就是你啦！）是一位即將失業，哦！是畢業的高中生，他在高中的最後一個寒假來臨前，與體育老師做男人的約定，也就是如果在學期結束前遲到，則寒假每天早晨就必須和他一同慢跑… 遊戲的劇情就是自此而拉開序幕的。





不過前面那段只能算是人物簡介，而真正精彩的內容，是在放了寒假之後才發生的。在這個末代寒假中，你決定給自己來點不一樣的，好使過去荒唐的歲月能留下一個完美的句點。簡而言之，你就是得在這段期間努力的去追女孩子，並在開學的第一天告訴其中的一位：你的過去我來不及參與，但是你的未來一定會有我。至於你到底要向如母親的美佐子、還是天王偶像的可憐（沒錯！在遊戲中她的命運真的蠻可憐的）、亦或是清純可愛的學妹梢江…表白，是純屬個人喜好，不過就如同遊戲封面的那句話：『屬於你的青春，就在這兒。』所以幾乎所有男生喜歡的女孩類型，都可以在這裏找到。雖然在遊戲之初，你擁有非常優渥的條件（因為有許多女孩是打從一開始就相當愛慕你）但所謂師父領進門，修行在個人，到最後能否追到，可就要全憑你的本事了！據遊戲開發公司 elf 表示，在每一次狩獵的過程中，最多「只」能同時和六位女性發展更進一步的關係，其餘的就只能是同學、兄妹、師生…等關係；不過奉勸你最好不要太花心，以免到頭來落到紅塵來去一場空的下場，就不太好了。但即使你最後是如此淒慘的結局，也不用太難過，因為畢竟只有二個星期的時間嘛！（筆者在自我安慰？）

## 如此卓越的美工，你要上那找呢？

在同級生Ⅱ中，不但諸位美女的個性是南轅北徹，連造型也是各有千秋（絕不像是某些作品，每個看起來都像一家人）舉凡服裝的樣式、人物的表情及身材比例等…都相當有獨特性，不過如果在表情上的變化能更豐富，就更趨完美了。

除了人物的多變性外，場景之多也是其特色，且不論是大環境還是小特寫的景緻，都會隨著晨昏而改變；但如果作者能考量到早晚光線的投射方位不同，也許會更好些。再看看配色的部份，美工們運用高超的繪畫技巧，充份利用網點，將 16 色的色盤發揮得淋漓盡致，令筆者驚嘆不已，真不愧為 98CG 的範本。此外在角色與底襯線條上的處理，也是非常簡潔俐落且深具美感的，而在比例上或者是調和度都會



讓你感覺到那麼的自然、那麼眞實，無怪乎它能在爲數衆多的98　美女軍團脫穎而出。



## 細膩綿密的劇情

如果今天遊戲的劇情架構是採十五位女主角與男主角呈直線關係，而其他人彼此間是平行線關係的話，那整個遊戲可能就沒啥看頭了，可是在同級生Ⅱ中，不但女主角與男主角間有互動，女主角和女主角間也會彼此爭風吃醋，且企劃還加入了幾個男配角做催化劑，使同級生Ⅱ的故事結構就如同星羅棋佈般的稠密。雖然說每位女主角每天登場的時間與地點大致固定，但主要還是和玩家攻略的過程有關，也就是劇情會因應著玩家而變的，所以不管你怎麼玩，都會覺得很平順而不突兀，且也因爲有千百種的組合，故玩再多次都不易感到膩。你現在知道它不單只是金玉其外，而且還是曖曖內涵光了吧！



## 遊戲的操控性



基本上，現在能用一鼠玩到底的遊戲已是充斥著大街小巷，所以同級生Ⅱ擁有這項功能也不是什麼新鮮事了；但除此之外，整個遊戲的進行也十分流暢，不但指令相當精簡，更比上一代多了一項功能，就是可以將整張地圖列出來，你只要在上頭按下想去的地方，螢幕上的小人就會自個兒到那去等你了。故你可以輕輕鬆鬆地一邊喝下午茶，一邊回味那已然逝去的少年情事。說到這，如果你還沒買的話，筆者勸你買 CD 版的，因爲光安裝過程就可省去不少麻煩（整個遊戲的容量高達 20MB 左右）且光碟版在保存方面又比較容易（尤其是這麼有保留價值的遊戲，這點是很重要的）再加上還附贈一片同級生Ⅱ原聲 CD ，這樣多『好康的』，你能不心動嗎？

## 讓耳根清淨？

不知爲什麼，東洋貨在音效（樂）上面所花的心血，往往都和其它方面不成比例。不可否認，同級生Ⅱ在音樂上的表現與其它遊戲相較，也許是屬於中上層的，因爲它共有 40 多首的配樂與數種暖場的音效，但是正因它在其它方面都做得太棒了，所以以 FM 音源所呈現出來的呆板樂曲，實在很難與之匹配。如果它能做更抑揚頓挫、更有立體感，相信將使遊戲的等級更上一層樓。但所幸的是，遊戲在曲子的切入與和人物的配對上，頗得宜且適時的，就玩家更能融入劇情中。

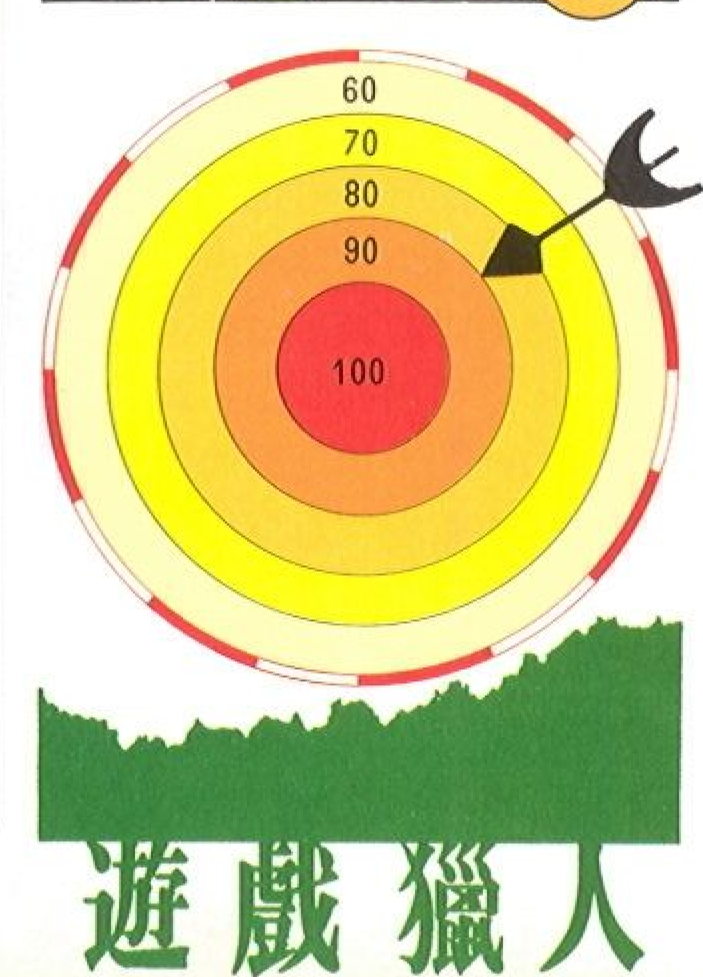


## 結　論

同級生Ⅱ是近年來難得的佳作，不管是視效或者是鮮明的角色性格，都是類似產品中很難其項背的地方，且故事藍本也是屬於PC GAME中十分富深度的，更不用說它當然是 H GAME 中的佼佼者。也許你是被它炫爛的畫面所深深吸引，亦或是對它顯赫的名聲充滿好奇…不管是那種原因，筆者只能告訴你一句話，它將是你今生不悔的選擇（哦！請滿十八歲再來喲！）

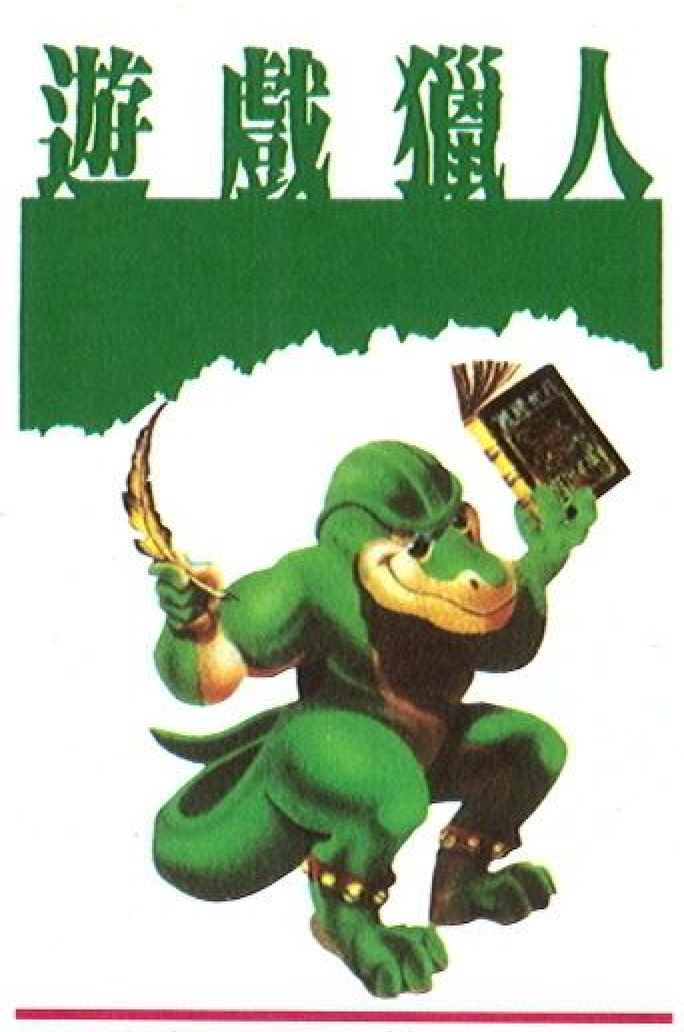


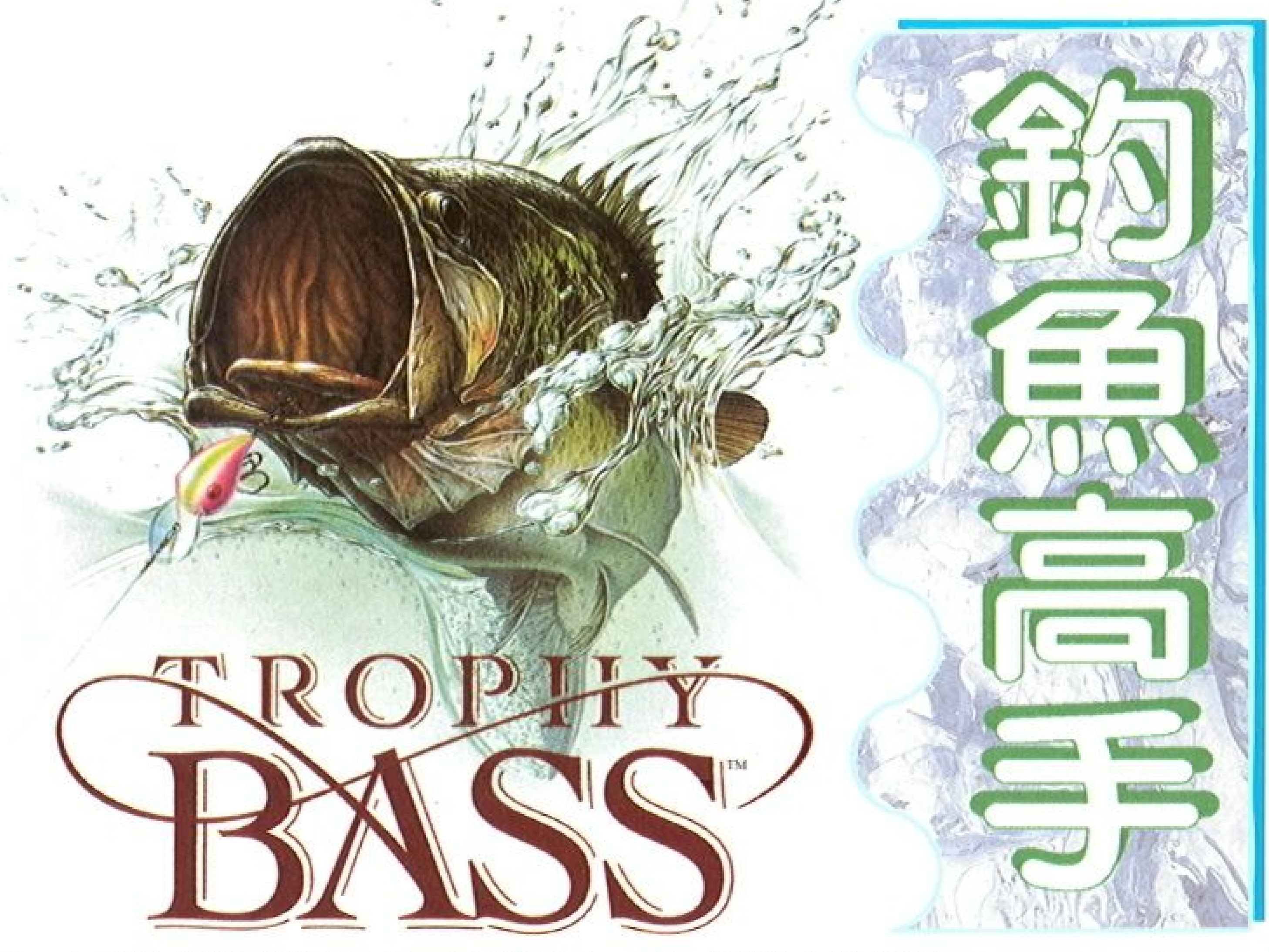



## 群英會審　VER　2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
|---|---|---|
|  細膩纏綿的愛情故事，所謂的「窈窕淑女，君子好逑」～「同級生Ⅱ」是最好的代表作。在畫工上巧用心思，凡舉人物造型、服裝樣式、景緻等都刻劃得美倫美奐。只是在音效的配製上略顯生遜罷了！ |   同級生Ⅱ最值得讚揚的便是細膩精緻的畫風，遊戲中的美女們各有其特殊的風格，不僅如此，美工群連周遭的景緻，人物的服飾，也都細心的加以設計，眞可謂用心良苦。 |  在 H GAME 中可算是經典名作，不僅畫面亮麗細緻，鮮明的人物個性及多線式的劇情發展，也使得本遊戲的耐玩性大爲提升，爲不可錯過的名作。 |






# 釣魚高手

●出版公司／第三波
■本文作者／何　布

電腦釣魚遊戲源於一些看來不是很起眼的 shareware ，比起電視遊樂器上釣魚遊戲的蓬勃發展，不免使釣魚迷們爲之氣結，以超任爲例，就擁超級黑巴斯、釣魚太郎等名作，次世代主機中， PS 與 SS 也在最近推出了號稱次世代釣魚遊戲的作品。以硬體功力的眼光來看， PC 比其他遊戲平台更不適合發展釣魚遊戲，但若整合多媒體的諸多優勢，在 WIN 95 出現後，必定會出現幾個「 PC 流」的釣魚遊戲， SIERRA 最近所推出的釣魚高手便揮出了漂亮的第一竿。

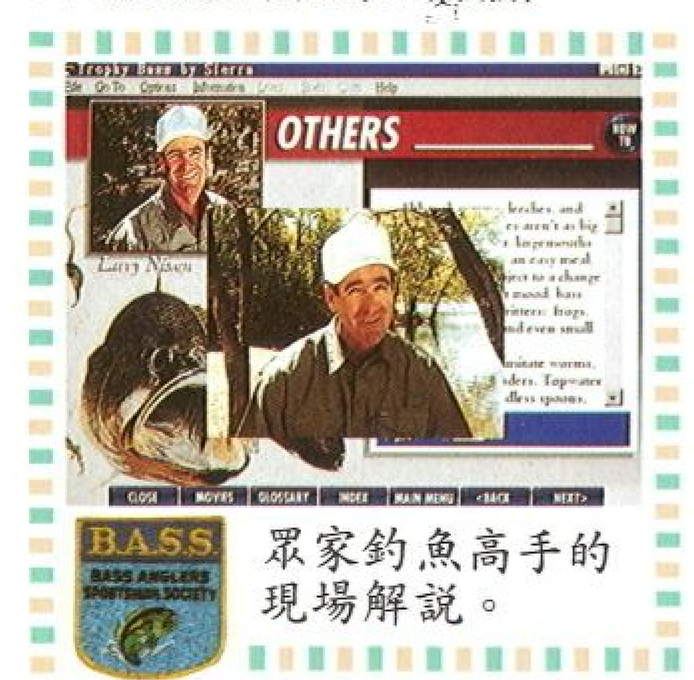
當你在展示架上發現這套遊戲時，封盒上那吃下了路亞而躍出水面的黑鱸圖案便明白的告訴你，這是一套以模擬以路亞（人工假餌）來釣鱸魚的遊戲，而黑鱸破水而出的姿態，也一如在遊戲中釣手與鱸魚相搏般激烈。在歷經數週的垂釣後，筆者可以向你保證，在釣魚高手中，你將有釣不完的鱸魚，用不盡的路亞，並享受釣線緊繃、魚兒飛躍的搏魚快感，雖然如此，若你手邊早已整妥釣具，準備在假日前往知名釣場大釣一番，筆者也絕對不會勸你留在電腦前享受這場釣魚盛宴，因爲比起眞正的釣魚，本遊戲還是差了一截，但如果你非釣淡水鱸不可，身邊又少了一張飛往美國的機票，比起家中的水池或浴缸，本遊戲可說是消解你釣魚癮的最佳良方。

由於黑鱸是屬於積極性的掠食魚類，並以多種生物爲食物，除了可以使用蚯蚓、蛆等天然餌來釣外，近代釣黑鱸使用路亞則是釣技的一大變革。利用路亞模仿小魚的外形與泳姿來引誘黑鱸，使他們出於好奇、飢餓、或掠食的本性來襲擊路亞，不但路亞可以回收，也可以獲得不錯的釣果。在本遊戲中，路亞的種類不下百種，選擇適用的路亞是贏得大賽的關鍵。爲了模擬眞實的釣魚環境，本遊戲將釣場的屬性分爲天候、季節、時間、風速、風向、水溫、氣溫、水相等八個要素，這些要素主要是影響黑鱸的食餌習性、活動能力及分布水層，因此如何根據不同的環境參數來選擇適當的路亞，算是本遊戲較具難度與深度的一面。

遊戲中的路亞雖然琣瑯滿目，但基本上分爲曲柄餌、水上栓形餌、旋轉片、拖釣餌、塑膠軟蟲、匙狀餌等數大類，其下再依水深、配件、大小、顏色分類。遊戲中的說明（ how to ）功能則有如一本百科全書，鉅細靡遺的解說了各環境下黑鱸的活動習性與食餌習性，但實際玩起來理論卻與遊戲不太吻合，例如在水相爲泥濘時，鱸魚往往棲習於深處極少活動，因此能發出聲響的水上栓型餌，或能下沉的旋轉片照理應該會有不錯的吃餌效果，但堅持使用這兩者往往會空手而回。另外在浮出水面的鱸魚對塑膠蚯蚓不理不睬也令人不可思議。且所謂的拖釣餌，卻是只要把餌丟到魚的嘴邊，再稍微揚竿抽動一下，再靜靜的等魚上鉤即可，如果按正常的方式拖動，反而釣不到魚，眞是奇怪！由此可見遊戲製作小組在黑鱸生態資料上的確下了一番功夫，但在吃餌食性的模擬上卻遜色許多，各種類的路亞使用效果雖有明顯差異，但不見得與事實相符，另外，忽視了路亞在水中的誘魚動作是釣技的精髓所在，而不只是單純移動而已，也是一大缺點。

遊戲的進行方式是在選擇自由垂釣、巡迴賽、職業賽等賽制後，釣手使乘船由秤魚點出發開始釣鱸，比賽的規則是每個釣手最多可釣回五條鱸魚，若釣起第六條鱸魚，必須將重量最輕者放生，在規定時間內所釣得的五條

總重最者爲冠軍。自秤魚點出發後，釣手各自尋找釣場，所謂的「讀水」過程，在本遊戲中可說相當的簡便，玩家可由聲納雷達看出魚群的所在，然後按下 go fishing 的圖示進入釣場，由於本遊戲只有水面模擬畫面，玩家無法看見水中鱸魚的動態，但水面的魚影卻清晰可辨，但在水相泥濘時，鱸魚會棲息在深處，這時從水面上只能看見兩個小黑點，找魚下竿相當傷眼力，在使用沉水型的路亞時，也會因爲看不見路亞而難以掌握其動態，這是只有模擬水面況狀的缺點。



眾家釣魚高手的現場解說。

在路亞入水後，是以滑鼠來控制揮竿與捲線動作，滑鼠遊標的垂直移動代表三階段的揚竿角度，越靠近下方角度愈大，左右移動則代表側拉的動作，用以改變魚的奔逃方向，在遊戲中側拉的操作相當不靈敏，由左到右或由右到左的換向側拉經常毛恁 A 但還好側拉對搏魚的成功率影響遠不如垂直抽竿大，另一個重大



乘船找尋釣場的畫面。

的影響要素是捲線拉力值的設定，這部份是使用＋－鍵來控制，基本搏魚的要領如下，選用 7 呎長的釣竿加上 30 磅的釣線，先設定好適當的拉力值（筆者喜歡設定爲 2 ），當魚上鉤後，向下移動滑鼠揚起釣竿，當鱸魚躍出水面時，一定要向上移動滑鼠壓低鉤竿，否則有脫鉤或斷線之虞，不要急於把魚拉回，注意左下方的 fish on 圖示是否閃亮，若是則調低拉力值或壓低釣竿，最左下角的搏魚量表表示人與魚之間的力矩，距離愈大則愈危險，當魚疲累時或磅數較小，兩者會幾近在右方重合，這時可加大拉力將其快速拉回，只要按照以上要點，應該可以輕易地釣上十磅左右的黑鱸。

整體來說，釣魚高手像是一套精緻的釣魚百科全書，提供你各種有關釣黑鱸的知識及臨場實驗的機會，由於賽制是標準的排名賽，並沒有獎金的設計，最終的榮譽—鱸魚大師（ bass master ）可能無法吸引喜歡享受升級快感的玩家，遊戲性不夠是本遊戲的缺憾，但論及人文精神與環保概念則是前所未有。更值得注意的是本遊戲只支援 windows 95 ，雖然畫面切換不甚流暢，但也堪稱華麗，另外也支援 auto play 功能，只要把 CD 塞入光碟機中便可開始釣魚了，日前筆者在翻閱日本遊戲雜誌時，發現有不少日本新舊遊戲都預計推出 Win 95 版，雖然 Win 95 與 OS/2 孰分高下仍未



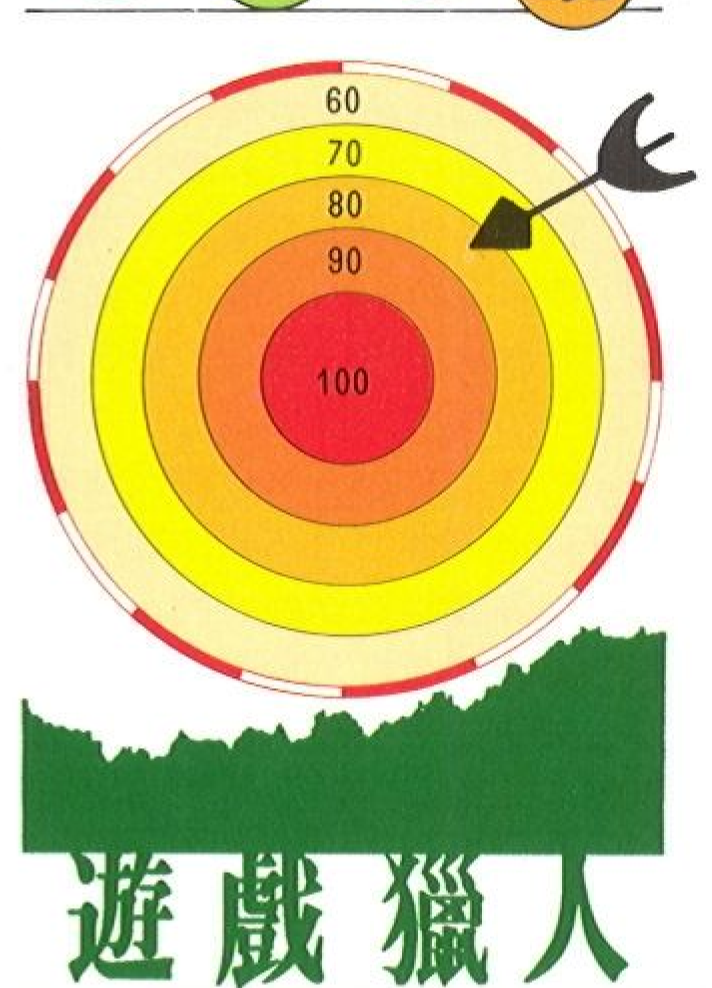

罕見的大型斑點黑鱸。

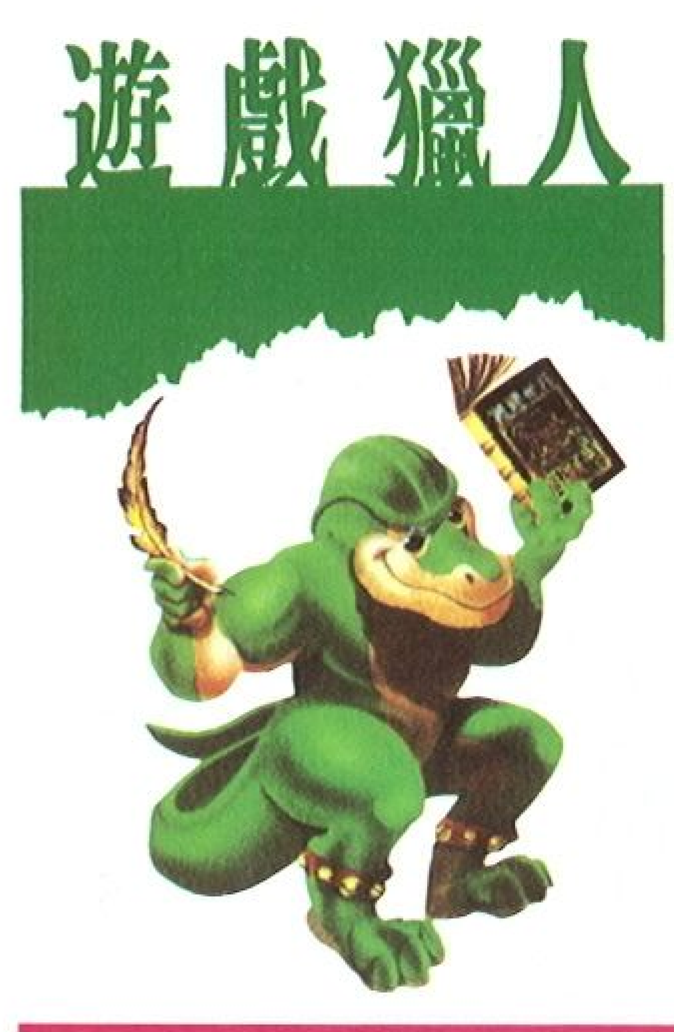
有定論，但 Win 95 卻加快了遊戲世界大同的腳步，這也算是個意外的喜訊。

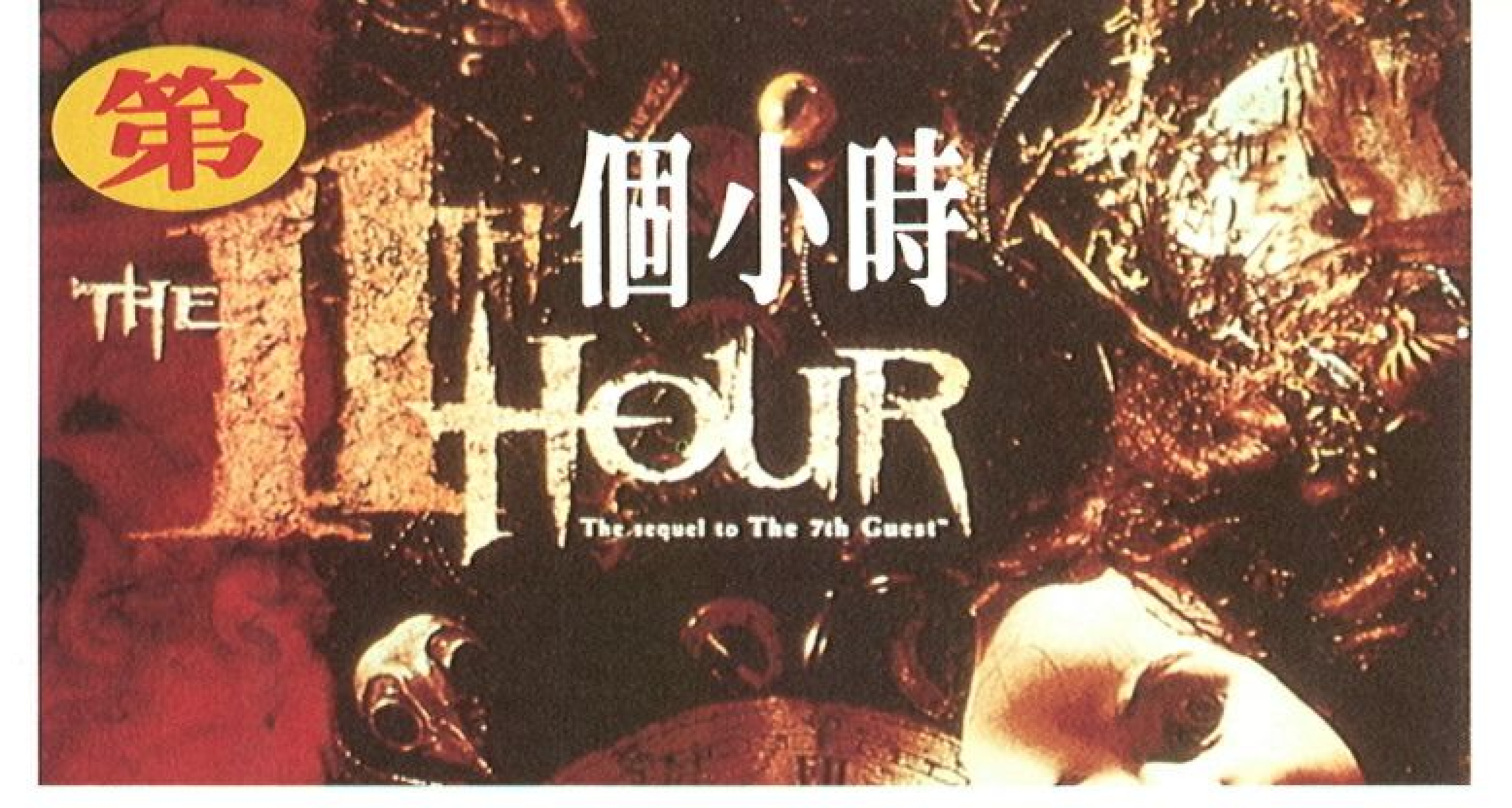
## 群英會審 VER 2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
| --- | --- | --- |
|  電腦上難得的釣魚佳作。精緻的畫面、完整的說明文件構築出一個虛幻的釣魚世界，可惜在久玩之後會有單調的感覺，在耐玩性上還要再加強。 |  與大型機台比較起來，雖無手握釣竿的反饋感，但畫面與資料蒐集的完整度，都有不錯的表現。想要享受揮竿垂釣的樂趣嗎？在家裡釣魚不用擔心蚊子的打擾哦！ | PC 上少見的釣魚模擬遊戲，雖然遊戲中對如何釣黑鱸之相關資料介紹得相當詳細，但模擬度上卻不是精確，不過喜愛釣魚的玩家倒不妨試試。 |

群英靶場





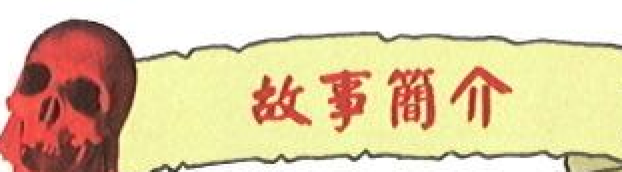

# 第十一個小時 The 11th Hour

●出版公司／第三波

■本文作者／徐國振

常玩光碟遊戲的玩家對於「第七位訪客」（The 7th Guest）這遊戲應該都不陌生，三年前 Trilobyte 公司推出這款光碟遊戲造成極大的轟動。時隔二年，去年末， Trilobyte 公司終於推出第七位訪客續集－「第十一個小時」（The 11th Hour）






## 故事簡介

從前有個流浪漢叫 Henry Stauf ，過著窮苦潦倒的生活，直到有一天…可能是被撒旦看上了，讓他前後做了三個夢（洋娃娃、積木及巨宅）。 Stauf 從此有了惡魔的手藝，他造了很多洋娃娃，小孩子們爭相購買，讓 Stauf 賺足了銀子。最後他建了一座巨宅，並把自己封閉其中，不久後許多購買洋娃娃的小孩子都相繼離奇死亡，於是先後有六位大人要找 Stauf 算帳，但最後都離奇失蹤…。

你 Carl Denning ，「離奇案件」（Case Vnsolved）電視節目的採訪記者，以一台奇怪的 Game Book 掌上型電腦得知製作人 Robin(女性， Carl 前任愛人）在 Stanf 的神祕巨中失蹤，爲了拯救 Robin 你開始踏上「十分」艱辛的族程…。

## 安裝難易

Install程序大致上還算簡單，設定好音樂及音效就可以進入遊戲了…依照以往慣例，通常問題都以遊戲介紹片頭開始發作，以前筆者和朋友常拿「第七位訪客」當系統測試片。這次也不例外，筆者的 486DX2-66 跑「11th Hour」已呈力不從心之貌，不但影片只能以 1/4 畫面放映，聲音則是支離破碎，唉！口袋荷包似乎永遠追不上電腦科技的進步…正在跟筆者一同歎氣の讀者們也不用太灰心啦！筆者在 Trilobyee 公司的 WWW Home Page ＊上找到其非正式的 V32.EXE 及新的 Sound drivers ，對於提升「慢速電腦」的影片播放品質頗有助益！（http://www.tbyte.cow ，該 Home Page 有關於安裝 11th Hour 常發生問題的解答，值得參考）



## 遊戲觀感

看完有點兒童不宜（註：本遊戲版 18 歲以上玩家購買）的開頭影片之後，便又看到那熟悉的樓梯，只是色彩比上一集又更鮮艷華麗許多。遊戲支援 Ture Color 1677萬色！但您的 VGA Card 要有 2MB RAM 才行）模式，無怪乎能呈現如此令人歎爲觀止的畫面。此外那隻「骷髏手」也比以前大了一倍，醒目多了。在音樂方面，承襲以往的優良傳統，只要你的音效卡有相容於 General Midi 標準，便能聽到媲美古典的樂的精采樂曲。在不同的場所、不同的樂曲，而且都相當成功地營造出遊戲的氣氛。筆者認爲11th Hour的音樂表現，若稱爲經典也不爲過，可說是最令筆者激賞的部分了！其中有 2 個小特色也令筆者蠻欣賞的，①當你設操作電腦一段時間之後，電腦畫面便會開始變形「流動」，自動成爲一個「螢幕保護器（Screen Saver）。②當你在「鬼屋」內移動時，可以按滑鼠右鍵跳掉中間的過程，對於「慢速電腦」尤其有幫助。

接下來該是介紹主題的時候了，本遊戲包含了下列 3 種玩法:

⑴撿破爛（尋寶遊戲）：在你的 Game Book 上會出現一些句子，你必須根據句中含意找出該物品，這種玩法對於非英語系國家玩家十分不利，因爲常出現的謎題機乎是「重組單字」（Anagram ，例：one 和 eon ），如果英文單字懂得不是非常多， 很難解出答案！所幸 Game Book 有提供提示（hint），否則就得地毯式搜索屋內所有的東西了。

⑵折磨大腦（益智遊戲？）：在整個遊戲過程中，你大約會

碰到 10 多個益智遊戲，難易程度相差很大，有的可能 3 分鐘就解決（收銀機謎題），有的可能花上數小時還是功虧一簣（如：推沙發謎題）。建議玩家們一定要先在紙上作業，確定可行後再用你寶貝的滑鼠解題，否則您健康可能會受影響，因爲電腦的反應有點遲鈍，長久下去很容易令人「捉狂」！

⑶活得不耐煩（和 Stouf 對奕）：從新式的五子棋到精巧的老鼠迷宮，Stouf（電腦 AI）都展現他應有的「狡猾」，通常都沒有必勝的法則，只得耐心地一遍又一遍重玩，直到找出 Stauf 慣用的技倆爲止。

## 結尾



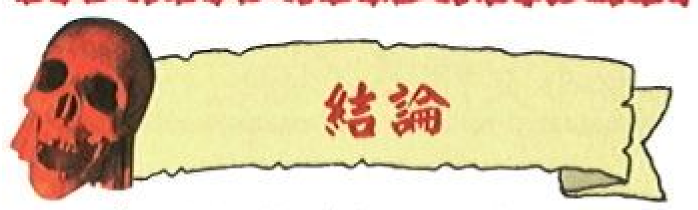
當你費盡千辛萬苦，好不容易解決一堆令人頭痛的問題之後，你不會像玩 RPG 那樣受到英雄式的盛大歡迎式，而是面臨 Stauf 給你的最後一道題目（獎賞？）從三位女子中，挑出一位離開 Stouf 的「鬼屋」。這個由玩者決定結局的設計頗具創意，而且此時遊戲的 Save 功能會被暫停，也就是說你必須贏 Stauf 五子棋三盤才能看到所有的結局，不過比起前面九個超級難題，贏幾盤五子棋算是小 case 的了。



## 非官方看法

可能很多讀者看到這裡已經打算待會兒就出去買 11th Hour 來玩一玩，但慢且！請看完下文再做決定。首先，筆者認爲 11th Hour 其中感覺好像在模型屋中行走，除了幾個會動的「玩具」之外，所有眼前所見都是靜止的，而中間穿插的影片，音質很差，即使以 1/4 螢幕播放也好不到那兒，又沒任何字幕，實在掃興。而前作「7th Guest」，劇中人物和遊戲背景是一體的，當你在走郎行走時，偶爾會看到鬼魂遊盪，或進入餐廳時，會看到幾位鬼魂在談天，於是你會帶著期待又有點恐懼的心情探索每個房間！時下有許多遊戲都流行穿插影片，特別是實景拍攝，關於這點11th Hour有待加強。在其中，大概有一半以上時間是花在等待上面；比方說「火車謎題」好了，火車移動的速度跟烏龜差不多，原本不是很難的一題，就被這些遲鈍、不必要的動畫搞得肝火上升…更別提一些解題步驟繁複的「益智遊戲」了。所以筆者先前才強調「紙上預先作業」的重要性，如果 Trilobyee 公司能設計允許玩者取消「謎題中動畫」，給人的感覺會好很多，同時也可以減少紙張浪費…不過少數謎題還非得用紙張規劃一下不可。



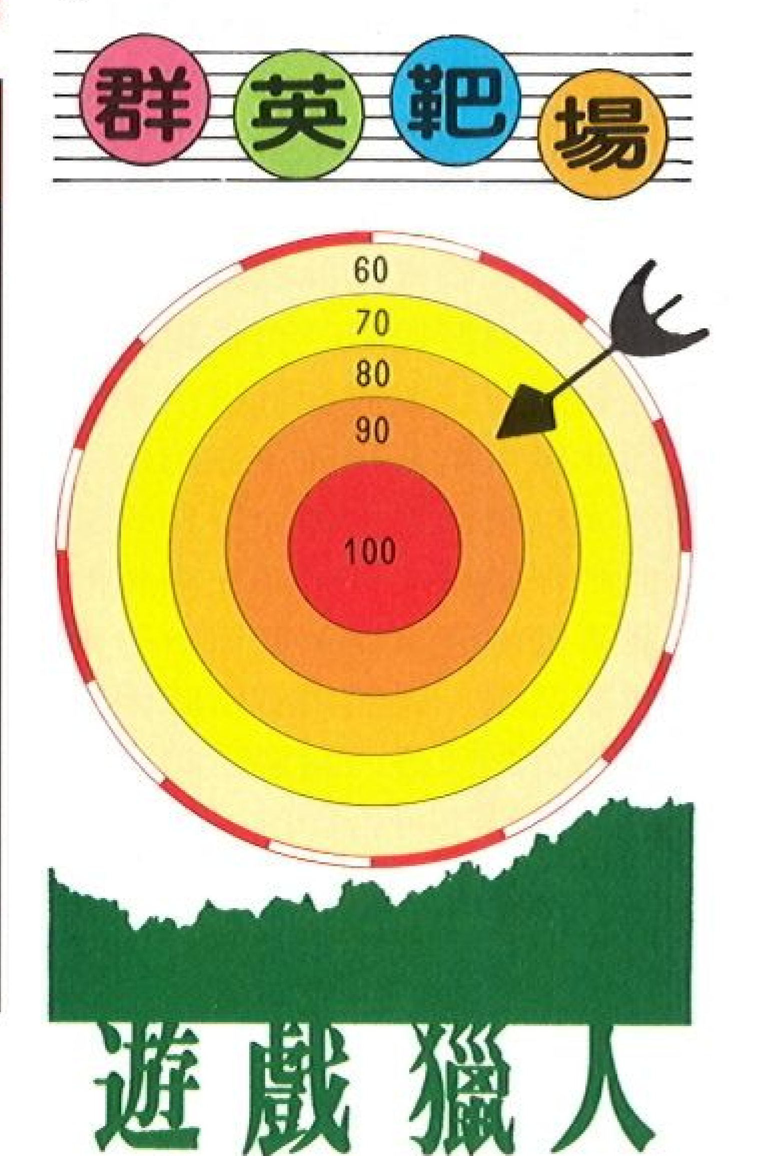



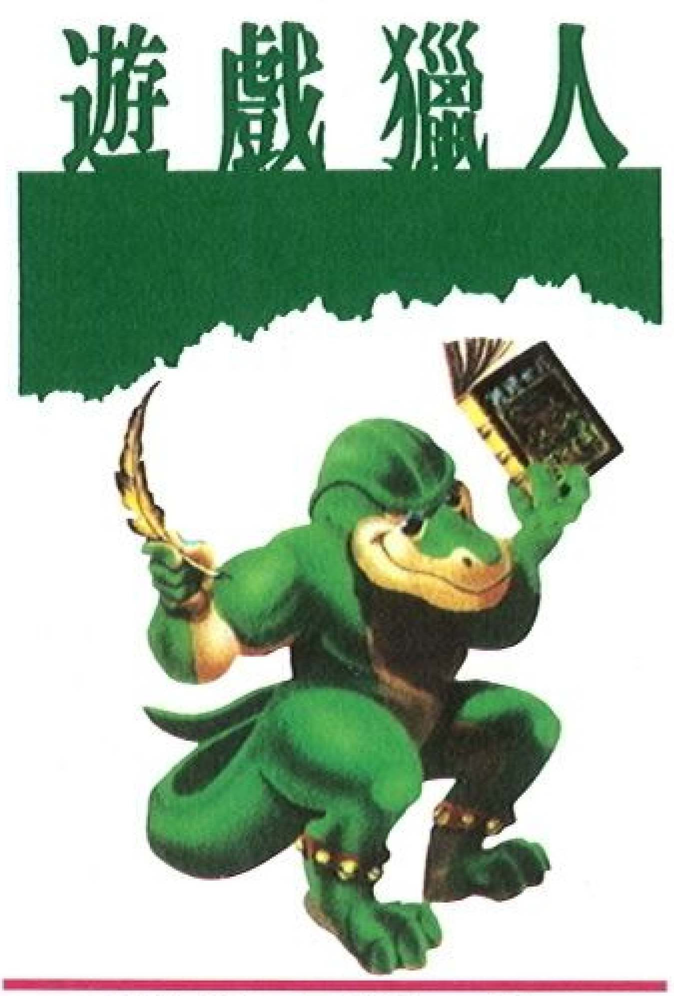
## 結論

如果是酷愛動腦筋或擁有頂級配備（Pentium100 以上，2MB PCI Video Card，4 × CD-ROM… etc）的讀者，本片（11th Hour）你買了一定不會後悔，否則最好三思而後行，你必須有①不錯的電腦設備②優異的英文能力③耐心及智慧方能完全享受本遊戲的樂趣，如果是只缺第①項條件的人，建議玩「第七位訪客」，在謎題難度上還略勝本片一籌喔！平心而論，本遊戲的藝術成就可說是十分驚人的，如果拿世界級飯店做比方，11th Hour絕對有 4 星級的水準。

## 群英會審 VER 2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
|---|---|---|
| 緊張懸疑、撲朔迷離的驚人情節加上精彩的樂曲，已讓玩家毛骨悚然、瞳孔放大了！只是在謎題部份略顯復雜了些，若耐著性子完成它，將會帶給你無比的成就感！ | 繼第七訪客後推出的這套第11小時，不僅承襲了前作獨特的風格，在畫風上懸疑緊張的效果更展露無遺，再配合上精心製作的音樂使詭異的氣氛瀰漫在整個遊戲中。 | 數年前轟動一時的「第七訪客」之續作，畫面表現上可說是相當亮麗但是流暢性則有待加強。另外遊戲中使用了不少英文謎題，對英文不佳的玩者可算是一大考驗。 |









●出版公司／松　崗

■本文作者／張世松

只要一提到喬治盧卡斯，想必多數人都會馬上聯想到星際大戰影片，雖然三部曲故事早已結束，另外三部曲電影也得等到明年之後才會一起開拍，但是長久以來依然佔據著每位星際大戰迷們的內心，也因此在盧卡斯公司先以冒險遊戲奠定在電玩界當中的基礎之後，終於也陸續將星際大戰的故事給搬上了電腦螢幕。

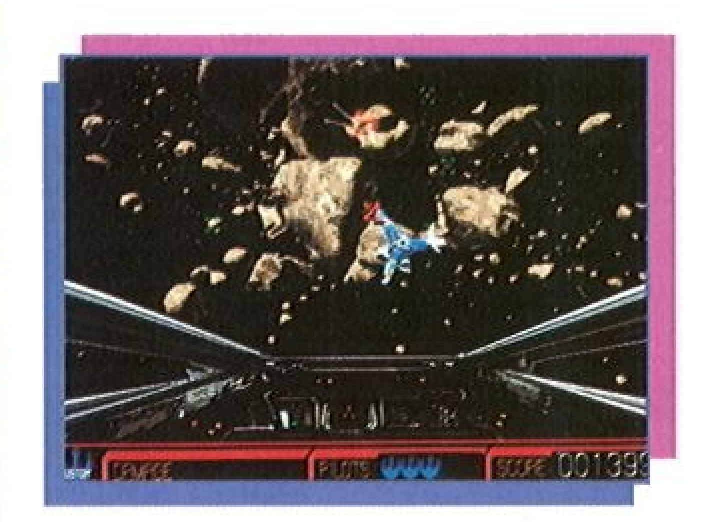


既使X戰機與鈦戰機都是很棒的飛行模擬遊戲，可是對於不擅此類型的玩家們卻玩得很辛苦，因此盧卡斯公司除了在超任上面發表以電影為主軸而製作的三部曲動作遊戲之外，亦在兩年前發表了絕地大反攻這款嶄新的動作射擊遊戲。雖然筆者當時因為尚未購買光碟機而錯過了絕地大反攻，但是不可否認的一點是，絕地大反攻又替光碟遊戲豎立起一個新典範，就跟第七訪客一樣，同樣都成為玩家們擁有光碟機之後的必備遊戲之一，很少遊戲有如此迷人的魅力，但是絕地大反攻卻真的做到了。在發行鈦戰機光碟加強版之餘，絕地大反攻Ⅱ在去年年底轟動登場，您心中一定會有一個疑問，很多所謂續集遊戲的表現不見得會比第一集來得好，那麼絕地大反攻Ⅱ的下場又是如何呢？且聽筆者為您慢慢道來。

您進入遊戲之後映入眼簾的不是片頭動畫，而是跟極速天龍一樣的功能選單，看來盧卡斯公司似乎是喜歡上了這種設計方式，雖然進入遊戲的時候多了一道手續，不過它卻將所有與遊戲相關的資料與設定全部集中起來。最基本的軟硬體設定先不去提它，光是加了個線上遊戲手册就讓玩家方便不少。最令超級肉腳玩家興奮不已的就是遊戲難度編輯器，這回您不用再辛苦地輸入無敵密碼了，只要利用遊戲提供的兩組遊戲數據，就可以輕鬆地擁有金鋼不壞之身。



在遊戲的過場動畫方面，絕地大反攻Ⅱ有著相當驚人的進步，您應該還記得上一集的過場動畫多數都是直接取材自電影畫面吧？這回可是完完全全不一樣，不僅真的找來了真人重新拍攝，而且也獲得喬治盧卡斯的本人同意，這可是前所未有的驚奇，因為這還是將星際大戰的相關影片第一次用在非電影用途上面。精彩的合成特效與全螢幕顯示不用說，演員的表現更可以說是可圈可點，也許這將會成為另外一個銀河飛將系列也說不一定。

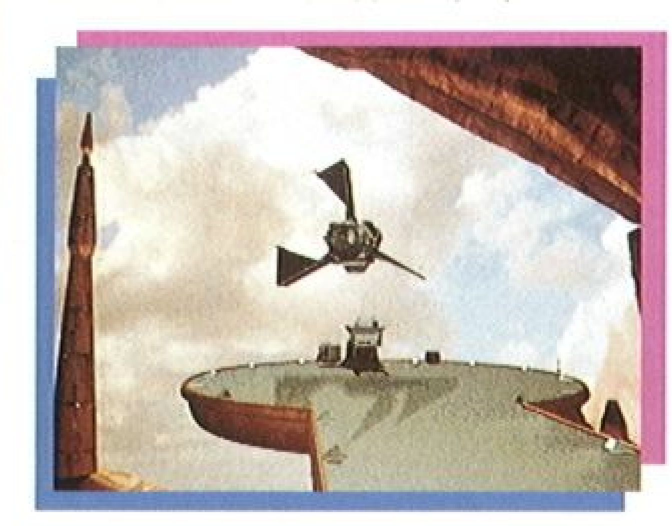


絕地大反攻Ⅱ同樣有十五大關，並且依照舞台的類型大致區分為飛行艙，地面戰鬥與駕駛飛機三種。飛行艙顧名思義就是坐在戰鬥機當中，拼命地擊落一架架的敵機，安全地抵達目的地，而且會隨著遊戲的進行，您不僅要一邊對付敵人，還要一邊閃躲

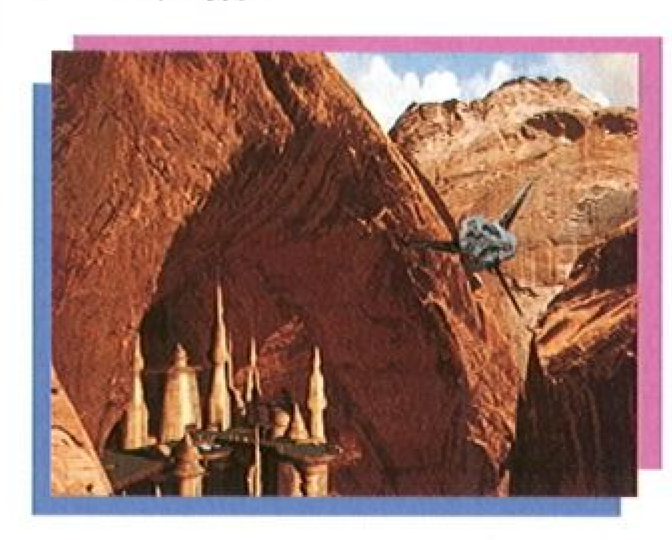
四周的障礙物，要不然您的飛機就會提前墜毀了。駕駛飛機的規則跟飛行艙差不多，不同的是視野採用機後外觀，玩起來感覺有點類似諾瓦風暴，而且四周的障礙物會明顯增加許多，最主要以閃躲為主而非對付敵人為主。跟其他兩種類型比較起來，地面戰鬥就顯得簡單許多了，您只要隨著場景緩緩前進，一一打死擋住您去路的帝國軍。不過也因為如此而顯得略為單調，如果這些舞台改以類似 Sega VR 戰警系列的方式來表現，那麼遊戲過程就




會變得更加緊湊沒有冷場了。雖然絕地大反攻Ⅱ將這三種截然不同的遊戲方式湊在一起，但是玩家並不會有不搭調的感覺產生，其中最大的功臣要歸功於設計者的巧妙安排，他們將任務與任務之間的劇情交待得十分清楚，不會有那種在莫名其妙的情況之下就開始遊戲的尷尬發生，整個遊戲可以說是一氣呵成，玩家就像是在看一場電影一般，而且跟看電影不同的是，玩家還真的有親自參與劇情的發展，既使這款遊戲不以互動式電影為標榜，卻在某方面達到了這樣的效果。



雖然遊戲的優點蠻多的，但就處理音樂音效方面，成績並沒有像極速天龍一樣成功，反而有點頻率取樣不良的感覺，雖然如此，但還好遊戲的語音表現還算蠻不錯的，有了種種音效與人物語音，您才能有如扮演主角一般地在舞台當中探險，更有助您完成這些艱鉅的任務，也因此扳回了一些分數。



另外再談談此遊戲的操作性，雖然絕地大反攻Ⅱ無論是用鍵盤、搖桿或是滑鼠都能夠進行遊戲，可惜鍵盤、搖桿都不是最佳的選擇，只有操作滑鼠會比較得心應手。而在硬體的要求，筆者一拿到遊戲之後沒有考慮太多，直覺地就將遊戲的所有設定調整成最高標準，結果無論是動畫或是遊戲過程都顯得有些慢半拍，原本還以為這又是一套非Pentium就跑不動的怪物遊戲，但是後來將解析度調到320×200與640×200之後遊戲卻又順暢地不得了，而且連那些全螢幕動畫也是一樣，實在是不得不讓玩家們佩服盧卡斯公司的功力。不過這個結果也證明了一件事情，那就是除了極少數的遊戲之外（例如十字軍），現在玩家們想要用 SVGA 高解析畫面來玩遊戲的話，大概一定都得自備一台全新的 Pentium 機器。

雖然對一些玩家而言，絕地大反攻Ⅱ的 Replay 價值可能沒有其他遊戲來得高，但是除了一些小缺點之外，它都達到了一款好遊戲所要具備的條件，尤其在電腦上面很久都沒有出現這麼精彩的動畫式動作射擊遊戲，所以無論您是否玩過絕地大反攻，筆者認為您都不應該再輕易錯過絕地大反攻Ⅱ。



## 群英會審 VER 2.0

### COW BOY



多樣式的關卡、逼眞精采的過場動畫，只可惜在操作介面上的表現並不十分順手。在戰鬥機性能及作戰類型上有相當令人讚賞的設計；喜愛動作遊戲的朋友不妨一試！

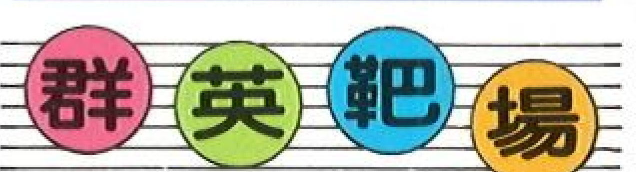
### CYBER

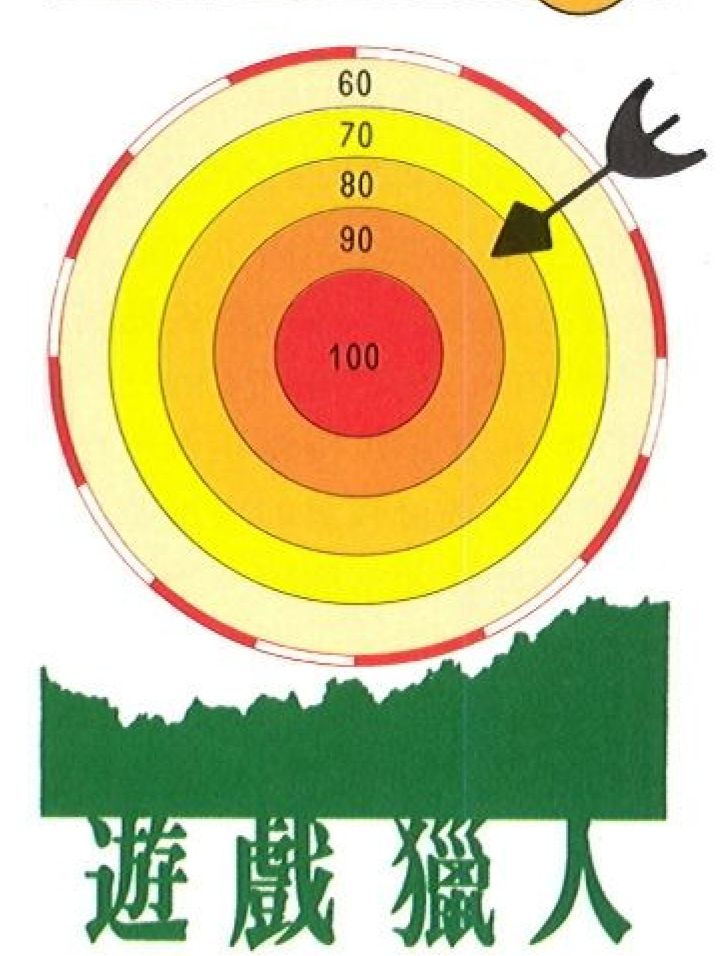


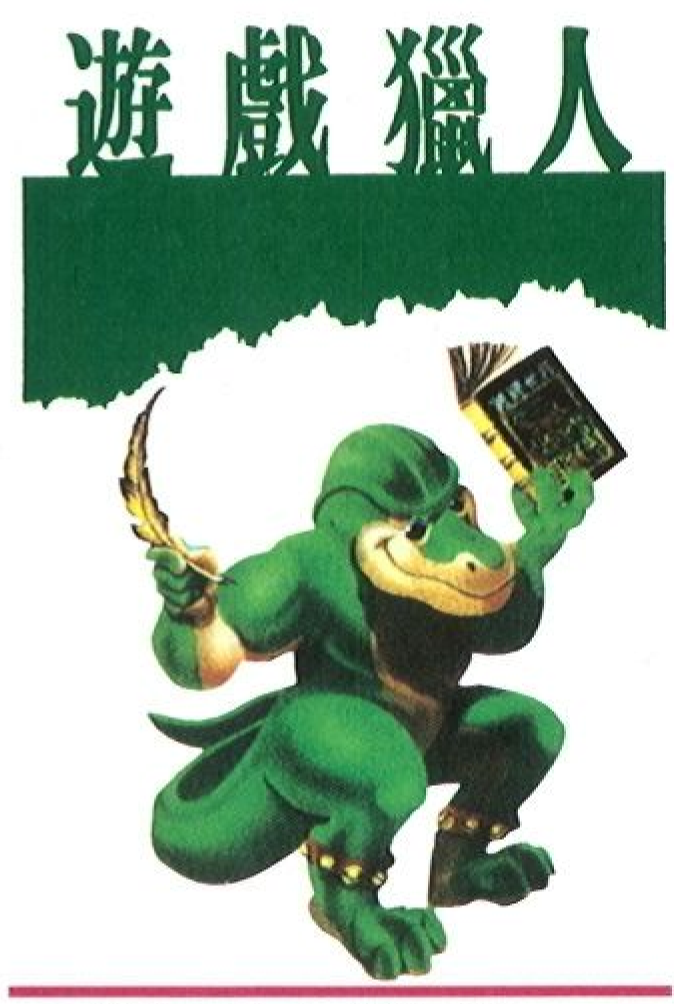
星際大戰的電影效果溶入於遊戲之中，使遊戲的表現更具風味，而動畫採用眞人實景演出，使遊戲的表現更具水準。

### DRAGON

以星際大戰為背景的動作遊戲，包含了三種不同類型的遊戲型態，並在遊戲中穿插了大量以眞人拍攝的動畫，使整個遊戲顯得華麗十足。







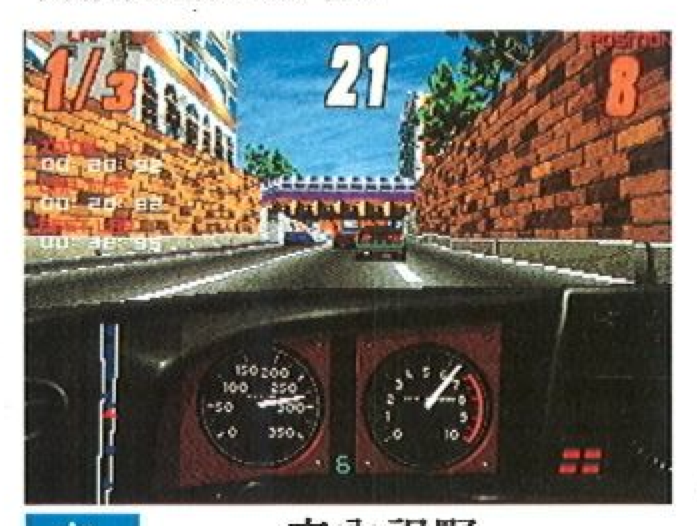


# 驚爆實感賽車

●出版公司／第三波

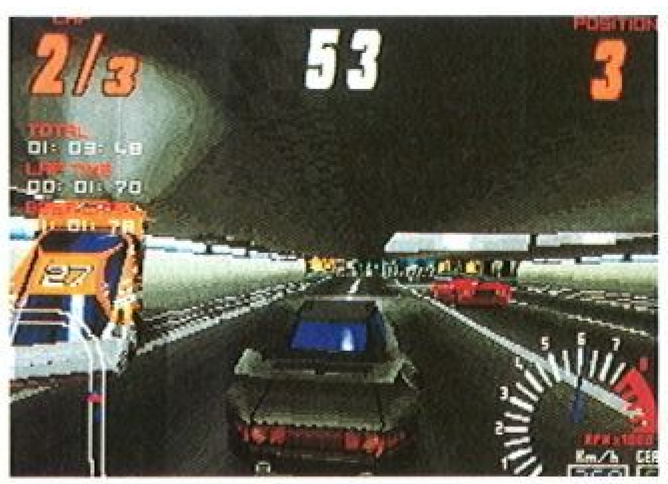
■本文作者／陳俊弘

如果說，我們可以在 PC 上玩到品質近於PLAYSTATION 的賽車遊戲，那麼「驚爆實感賽車」（SCREAMER，暫譯）就是一個可以被拿出來證實的例子。現在要玩高品質的 3D 賽車遊戲，不一定要花你大把鈔票去買台次世代遊樂器主機。拜遊戲軟體工業在技術上的進步及 PC 硬體性能提昇之賜，相隔於 PC 及次世代遊樂器之間的那道鴻溝是越來越窄了。



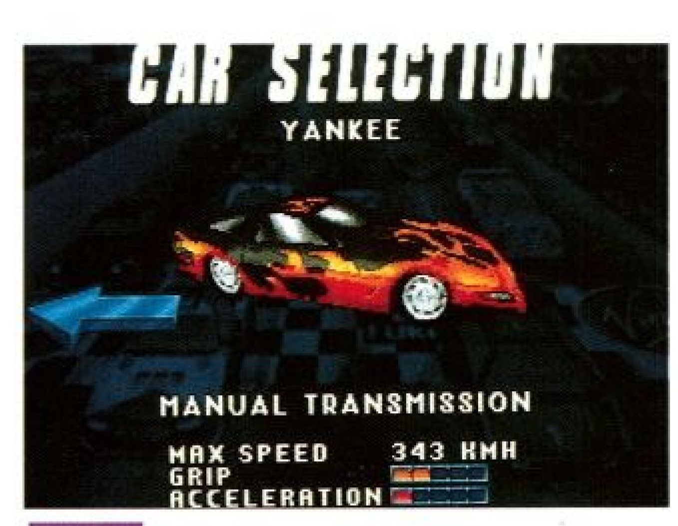
車內視野

由VIRGIN公司所出品的「驚爆實感賽車」，在遊戲的結構上，與 PLAYSTATION 的 RIGDE RACER 極爲相似，均是屬於動作成份較重的賽車遊戲。遊戲的操作非常簡單，幾個按鍵就可以搞定了。「驚爆實感賽車」也支援搖桿的操作，但是如果你使用像 PC-TWIN 這類的 GAMEPAD，那麼所得到的樂趣將會更高。基本上這個遊戲是不需要你去看操作手册的，這樣的設計倒是很像遊樂器的風格。




在隧道中的踫撞

「驚爆實感賽車」在畫面處裡上，幾乎全部採用了 POLYGON（3D 多邊型）以及 TEXTURE MAPPING（材質貼圖）來處裡，通常這樣的方式都需要特殊的晶片，或是非常高速的機器來處理，才能得到比較好的效果。「驚爆實感賽車」提供了 320 × 200 以及 640 × 480 兩種模式來供玩者選擇，在低解析度模式中，畫面明顯的變得粗糙，但是由於遊戲本身的速度感作得非常好，所以在畫面快速移動的時候，玩者對於細緻度的感受將不會變得很重要。同時，只要是 486 DX2-66 以上的機種，8MB 以上的的記憶體再加上一塊不要太差的 LOCALBUS VGA 卡，就可以得到還算不錯的表現。高解析度模式的畫面相當驚人，畫面細緻的程度直逼次世代遊樂器的效果，不過速度的表現就實在是令人無法恭維了。筆者使用 PENTIUM 120、16MB RAM、S3 968 VGA CARD的配備應該算是不錯了，但是用來玩「驚爆實感賽車」的高解析度模式還是稍嫌〝緩慢〞了一些。




選擇自已喜好的車款

遊戲中提供了六種跑道來供玩者選擇，沿途風景設計得非常的豐富。途中有隧道、牌樓、現代或是中古式的建築，細心一點的人還會發現，有些地方甚至有飛機飛過，電車及纜車行駛的畫面出現。而最酷的是一個在夜間競賽的跑道，其中不管是賽車頭燈照在地面上的光暈，或是路燈的效果盡是栩栩如生。另外在車種的選擇方面，「驚爆實感賽車

」很可惜的的只提供了三種形式的跑車而已，雖說每一種車子都有自動排檔或是手動排檔的選擇，但還是嫌太少了些。在這個遊戲中，對車型的分辨只使用了簡單的兩個參數：速度及操控性，如果玩者是一個車迷，那麼對這一點可能就會比較挑剔了。

玩者進行遊戲時的視角有三種模式，其中兩種是由駕駛座看出去的視角及去除了駕駛座部份的視野，由於視角變的比較低，相對的遊戲的難度也較為提高。另一個則是車尾視角，這種方式的視野比較大，同時視角也比較高，比較適合初學者來進行遊戲。在每一次比賽結束之後，程式還提供了「全程」的錄影重播，這也是筆者見過錄影記錄最長的遊戲之一。可惜的是重播時攝影機的角度蠻貧乏的，看來看去都只有那幾個方向而已。



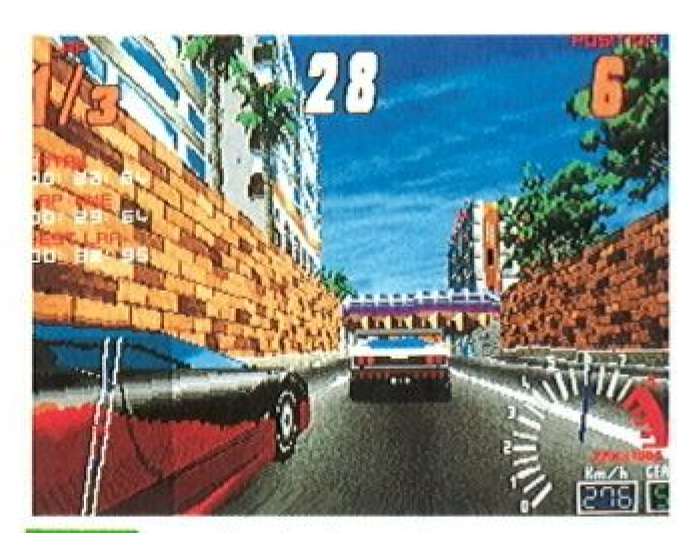
還有直升機在空中飛喔！

遊戲進行的氣氛表現的相當不錯，各種與賽車有關的音效都作得的很好。在比賽進行的過程中，還不斷的有播報員即時報告現場狀況，這也是同類型遊戲中所沒做到的。背景音樂使用了 CD 音軌來錄製，再加上 VIRGIN 這一塊響亮的招牌，效果應該就不用筆者再多加說明了。



精心設計的週遭景觀

「驚爆實感賽車」最大的敗筆在於它的擬眞程度。雖說這是一個以動作為取向的遊戲，但是再許多方面筆者相信應該可以處理的更好才對。舉例來說，像是在高速行駛的車輛開過一個突起的小丘時，車子應該會躍起才對，但是在這個遊戲中，車子就像被磁鐵吸住似的緊緊的貼在路面上，像是條高速滑行過去的蛇一樣。此外賽車的碰撞作的也頗為一廂情願，筆者個人認為，就算是在遊樂中心的碰碰車也不過如此。遊戲中敵手的 AI 可以說是不存在的，他們唯一會作的事大概就只有往前衝而已。



晝夜分明的景緻

這個遊戲還支援了網路連線，不過因為筆者只有一套遊戲而已，所以無法在此為大家作測試報告。不過如果拿這個遊戲跟朋友作連線對抗，應該是一件很過癮的事才對。

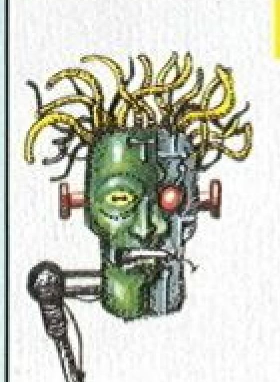
套一個比較俗的說法，如果只是純粹要「爽一下」的話，那麼只要你 PC 的等級不要太差，這套「驚爆實感賽車」絕對可以帶來感官刺激上不小的滿足。可是如果你是屬於 NASCAR （本地譯為「雲斯頓賽車」）那類遊戲的喜好者，那麼「驚爆實感賽車」可能就不在你的訴求之中了。



清晰的車況顯示

## 群英會審 VER 2.0

**COW BOY**



「驚爆實感賽車」果然名不虛傳，眞正讓玩家享受到超快感的滋味。高解析度的模式，使遊戲畫質動感十足。在音樂校果的表現上也不令人失望，喜愛賽車的朋友們，不妨試試本遊戲喔！

**CYBER**

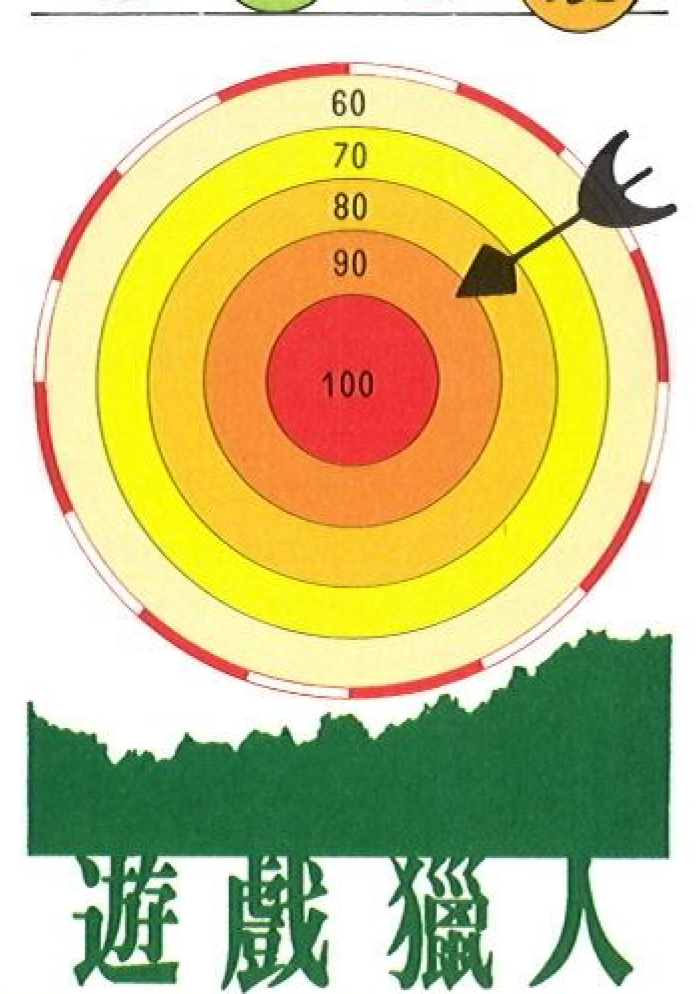


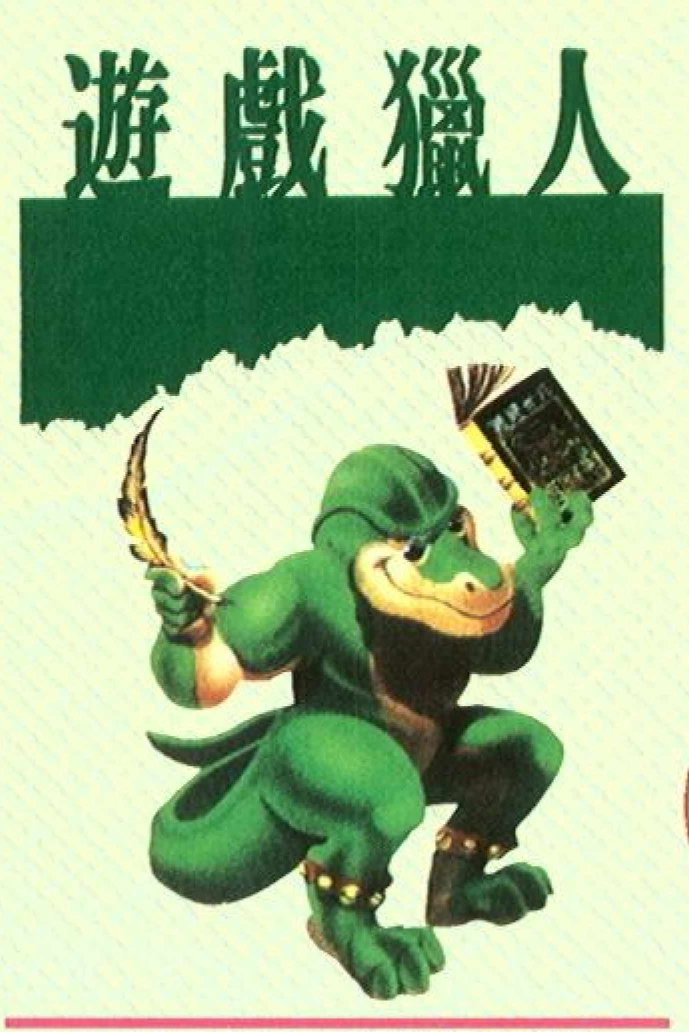
遊戲中不同的視角提昇了遊戲的困難度，比賽結束後還有全程的錄影，您可以藉機修正您的駕駛技術，遊戲中最值得讚賞的便是高解析的精緻畫面了。

**DRAGON**

具有遊樂器風格的賽車遊戲，在整體上較偏重聲光效果，雖然在擬眞度上略顯不足，但仍能滿足較喜好刺激的玩家。

群英靶場









# …長弓… 阿帕契 APACHE

出版公司／憶弘國際
本文作者／賴福鑫

遊戲史上可以被歸爲模擬類的直升機遊戲極爲稀少，寥寥可數。肇因於直升機之飛行係由許多不同方向之動力構成，而且交互影響。不但須考慮其空懸、尾旋翼平衡推力、垂直升降及前後四方移動外，還涉及隨時變動中的地面效應。其中牽涉之空氣動力學極其複雜，不像固定翼飛機般只有單一推進方向那麼單純，極難模擬。因此極少有公司敢動直升機模擬遊戲的腦筋。從 1985 年至今，PC 上也只出現過 GUNSHIP、GUNSHIP 2000 無敵飛狼系列以及 LHX 等數套遊戲，但卻模擬的不甚成功。（至於超級卡曼契嘛！那只能歸爲「空中 DOOM 類」的動作遊戲，稱不上是模擬。）然而 Digital Integration 公司卻打造出一套堪稱爲 PC 史上最眞實的戰鬥直升機模擬遊戲：APACHE「阿帕契」

遊戲中模擬的主角「阿帕契」AH-64D，是阿帕契家族中的最新機種，主要的特徵在於其主旋翼上端比舊型的 AH-64C 多了一個圓頂火控雷達「長弓－LONGBOW」，使得 AH-64D的戰術作戰能力大幅提升。長弓除了能全方位的徹底監控整個戰場外，更能快速精確的評估出外來攻擊的威脅性大小，進而啓動優先權式目標循環鎖定系統，優先鎖定威脅最大的目標，並加以反制。由於長弓雷達和 TADS（目標搜尋暨鎖定系統）是整合成一體的，因此阿帕契能使用地獄火飛彈快速的和多目標接戰。機員也能夠預先設定多個自動導航點，以便能精確的飛抵目標，長弓並具有在完全黑暗中與敵軍接戰之能力。長弓雷達的上述種種先進功能，在「阿帕契」中完完整整的被模擬出來了。因此稱其爲 PC 史上最爲眞實的直升機模擬遊戲並不爲過。「阿帕契」能在模擬界有如此好的表現，主要是得力於阿帕契的製造商－麥克唐那．道格拉斯公司的鼎力相助。由此可見研發資源的豐沛與否，悠關整個遊戲的成敗。

遊戲中「阿帕契」的任務背景設定在三個極不穩定的地區，由易而難分別是南北葉門、南北韓、塞浦路斯（地中海東部一個由希臘及土耳其各佔據一半的小島）三地。初學者最好由葉門入手，飛行老手則可直接進入塞浦路斯島挑戰。遊戲中另有一處「胡德堡」訓練中心，這正是美軍眞正用來訓練「阿帕契」飛行員的大本營。進入此處遊戲會循序漸進的教會您使用 AH-64D 上的各式武器裝備，訓練課程相當紮實，飛行新手要想活命回來，千萬不能缺課。另外在遊戲中敵軍亦擁有西方的先進武器機艦，並非全都使用俄式裝備，因此敵我辨識頗有困難，但亦反映出戰場上的實際戰況。擁有先進電子偵測裝備的美軍，在沙漠風暴行動以及執行伊拉克南北禁飛令時，還不是誤殺了不少自己人。

就遊戲的操控性而言，由於「阿帕契」有著極高的擬眞度，因此即使您是模擬飛行老手，也要花點時間才能完全掌控它。但 DI 公司爲了怕因此嚇著了許多嚮往飛行的玩家（顧客？），遊戲中特別設計了一套動作模式，不但武器、彈藥、時間、燃料無限，而且目標也會由對地雷達自動尋跡和鎖定，讓您可以很容易的駕著阿帕契滿天飛舞，大開殺戒，過過空中版毀滅戰士的癮。


從航艦上起飛

由於考據詳實，AH-64D 機上各型武器裝備功能的模擬亦相當眞實。諸如機鼻下方的 30mm鏈砲，會隨著駕駛員的頭盔顯示系統同步轉動，其使用的瞠視模式可以讓你「看到誰就打

到誰，看得到就打得到。」還有座艙中儀表板上的多工顯示儀可切換八種模式，模擬得十分逼眞。而TADS自動尋標鎖定系統更可上移 30 度、下移 60 度、左右轉動 120 度，與實況無異。任務計畫器中的衛星偵察功能更是可以鉅細靡遺的觀察到戰場上的每一角落，並以 3D 的方式呈現出來，Digital Integration 公司的模擬功力在此完全展露無遺！



低空穿越建築物

網路連線作戰是現代空戰遊戲必備之標準功能。「阿帕契」也不例外，最多可供 16 人同時上網對決。而在兩人連線狀態下，除了傳統的領隊／僚機協同作戰模式以及雙機對抗外，更可以兩人一機，一人擔任前艙之武器手，一人擔任後座之駕駛員共同執行任務，這是直升機模擬遊戲之首創。當然 AH-64D 也剛好是雙座機種，才能如此模擬。這種雙人一機模式，飛起來眞是有唇齒相依、生死與共的感覺。不妨把您的女友邀來一起執行攻擊任務，會有意想不到的收穫哦！



畫面配色實在不高明

講了一大堆優點，並不表示「阿帕契」完美無缺、無懈可擊。以筆者曾任學校美術社社長的觀點來看，「阿帕契」的畫面配色實在是該遊戲中一大敗筆，由於機身配色與地面顏色相近，絕大部份的地表又是一片慘綠，玩者極不易分辨機身與地面之差別（是匿蹤設計？還是考驗玩家眼力？）。顏色如此搭配，其美工人員之能力實在大有問題。還有每個任務之串場動畫也是一片模糊，就技術層次而言，在同樣是 640 × 480 的高解析模式下，其地面景觀與同期上市的遊戲相較之下亦是遜色許多。如果「阿帕契」能搭配「無限飛行」或是「EF2000」的地面成像系統，再加上「飛狼大戰卡曼契」的動畫品質，那就太完美了！如果要我打分數的話，「阿帕契」的模擬眞實度可以給 95 分，而畫面美工大概只能給 60 分勉強及格能了！

總括來說「阿帕契」在所有直升機本體的模擬項目上都做得相當成功與逼眞，但在其它方面，則是一筆帶過，著墨不多。對於想體驗駕駛戰鬥直升機的模擬迷來說，這是一套千萬不可錯過的遊戲。但對聲光畫面要求嚴苛的玩者來說，可能要令他們失望了！




連線作戰設定畫面

最後要特別一提的是「阿帕契」中有一模擬遊戲界的新創舉，就是將整本說明書以影像方式整合到遊戲之中，在遊戲中隨時可以用 F1 熱鍵呼叫出來查閱，相當便捷。由於說明書使用 800 × 600 超高解析度畫面顯示之緣故，因此可說是原文重現，字字清晰。即使您將遊戲盒中所附的那本說明書拿去包燒餅油條都沒關係。這是未來光碟遊戲的新趨勢，將來您買遊戲時找不到說明書，也不用那麼大驚小怪了！

## 群英會審 VER 2.0

**COW BOY**

模擬遊戲的重頭戲不外乎擬眞度、實感及設定，而「阿帕契」可說表現得十分不錯。各種危險擬眞的場景，會讓玩家有種置之死地而後生之感！只可惜在美工表現上略遜一級，若能加強也許會更好。



**CYBER**

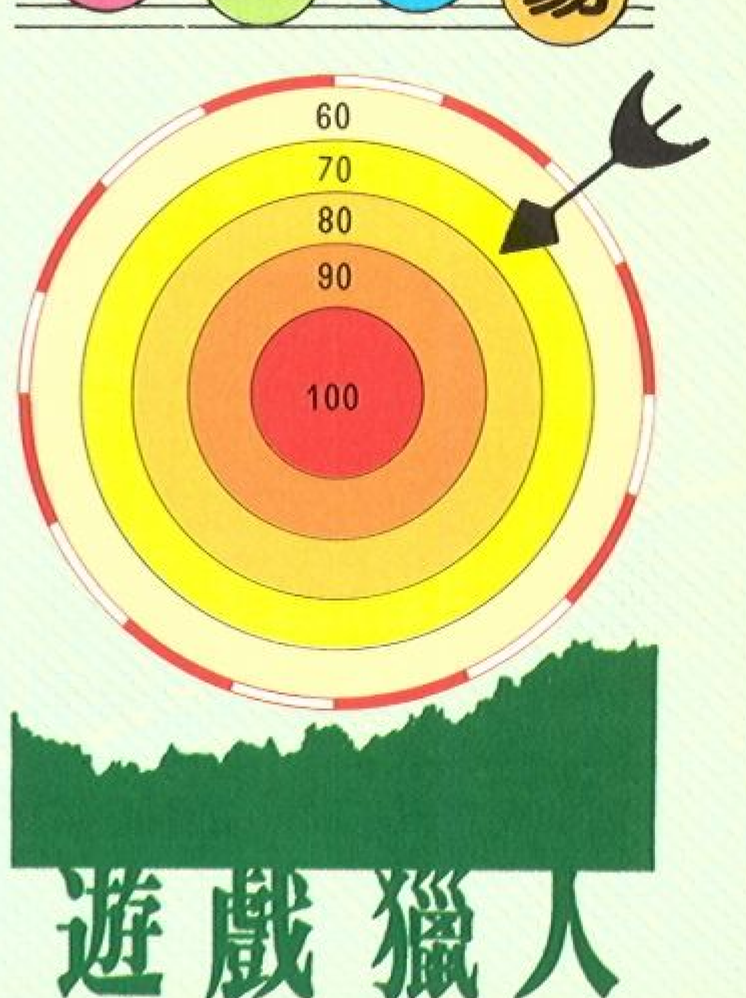
以擬眞度而言，阿帕契的表現實在可圈可點，在戰機方面考據詳實，將眞實座機的先進功能也一併設計進遊戲中；而且還特別製做了動作模式，使玩家能盡情享受射擊的快感。

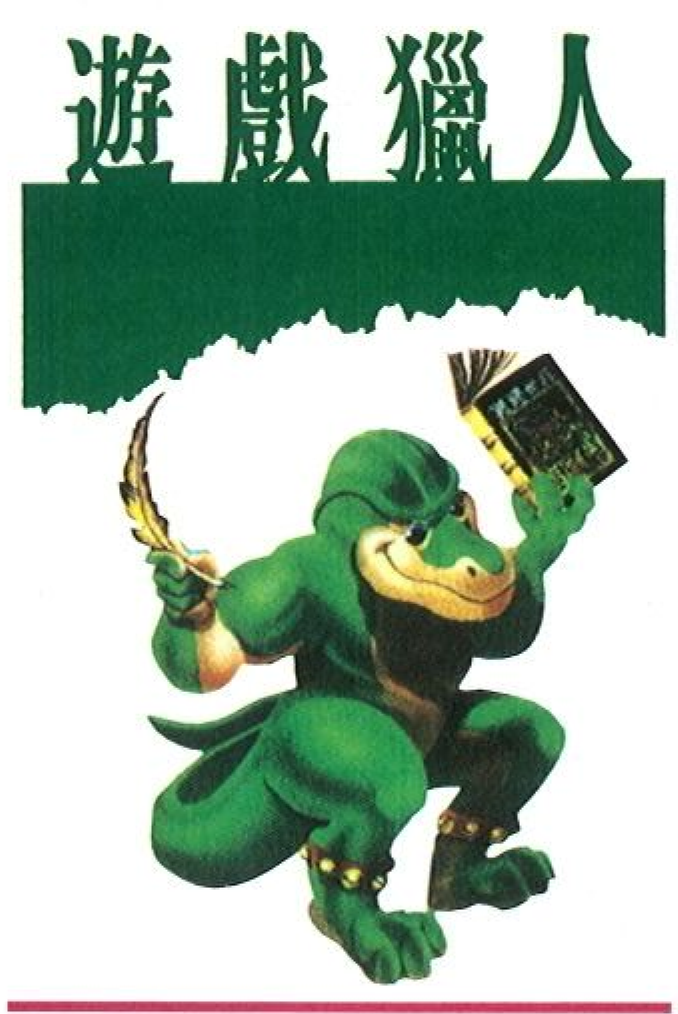


**DRAGON**

市面上少見的直昇機模擬遊戲，由於在資料方面有直昇機製造商的配合，因此能完整地模擬出阿帕契的性能及狀況，只是圖形表現得不甚理想，使得整體效果大打折扣。

群英靶場





# 遊戲獵人

# 96 FIFA 96 SOCCER 國際足球聯盟

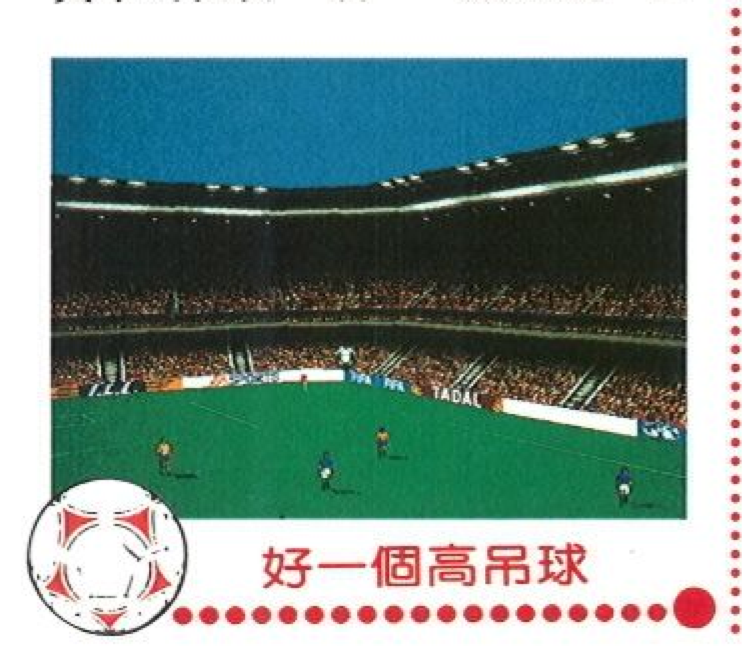
●出版公司／憶弘國際

■作　　者／鍾凱文

EA儼然已經成爲 PC 運動遊戲界的龍頭老大了，不管籃球、曲棍球、美式足球，甚至今天我們所介紹的足球，都在 EA 的「管轄」範圍內了。這次我們評析的對象，就是 EA 新推出的「 96 年國際足球聯盟」。

## 虛擬球場

這次， EA 標榜他最新開發出來的「虛擬球場（ Virtual Statium ）」技術，並且把這項科技應用在 FIFA96 上。什麼是「虛擬球場」呢？簡單的說，遊戲本身會模擬出一個眞實的球場，允許你從任何一個角度觀看球賽。你的職責，就是專心扮演球員，擬定進攻與防守的策略和陣形，引導球隊突破敵人的防守線，攻下分數。你可以操作十名隊員中的任何一名，一般來說，在進攻時你操作控球的球員，球傳到誰的腳下，控制權就轉移到誰身上；在防守時，你可以把控制權切換到最靠近球的球員身上，阻擋對手的前進，並且伺機剷球。電腦會自動控制其他你無法操作的球員。



好一個高吊球

## 超擬真的球員動作

「 FIFA96 」的圖形可不是用「華麗」就能形容的。這次 EA 傾全力開發出來的 Virtual Statium 號稱是「Next Generation Graphics 新世代圖形標準」，特別強調的就是畫面的品質。從片頭的動畫中，我們可以發現，遊戲中所有球員的圖形都是經過 3D 繪圖軟體精確描述出來的，每個角度、動作，都有不同的形影變化。在遊戲中，球員的動作不但生動、而且豐富，連最基本的帶球、截擊、剷球、盤球過人、傳球、射門到高吊球、頭鎚、絆人甚至連倒掛金勾都有。球員外型也分成好幾種，有金髮的白人、黑髮的白人、黃種人、黑人等等。



## 視角切換、運行自如

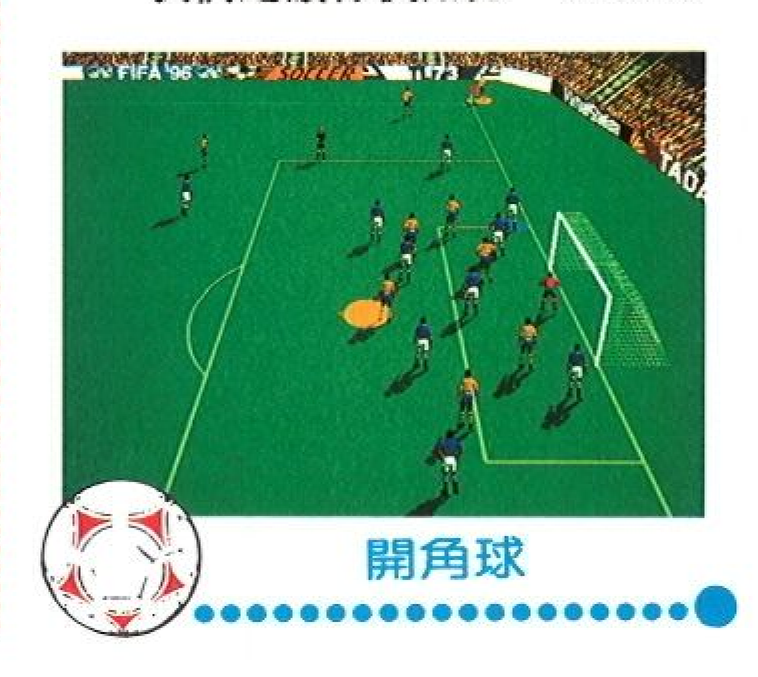
FIFA96 最棒的一點，就是可以任意切換視角。 FIFA96 提供了七種不同的視角，你可以依照個人喜好和習慣，選擇適當的視角。筆者個人偏好 Cable 視野，因爲視野範圍大，而且角度固定，方便操作，不過這對向上進攻的球隊比較有利，因爲可見視野較大。電視轉播視角也不錯，球的位置在哪，角度就轉向哪，比較公平。最有創意的是足球視角（ Ball ），這就好像你跟著球跑，可以清楚看到所有動作的經過。不過這個視角的實用價值不大，因爲視野不斷轉換，會弄得你頭昏眼花。球場也繪製的非常漂亮，青翠的草皮、精緻的球門、球場四周的廣告看版、觀衆席上黑壓壓的人潮，都做的很好，而且你還可以用不同的視角觀看球場，相當過癮。



## 稍嫌複雜的遊戲控制

遊戲的控制是既簡單又複雜，怎麼說呢？如果你只想控制球員最基本的盤球前進、傳球、射門、截球動作的話，你只需要用方向鍵和兩個按鈕，就能操作自如。但是如果你想使出複雜的動作和技巧，例如高吊球，頭鎚、倒掛金勾等，就得用上四個按鈕，平常我們操作兩個按鈕都已經手忙腳亂了，更何況是四個按鈕？如果你使用的是有四個按鈕 GamePad 倒還好，如果你使用的是鍵盤，打個兩場球下來保證你手指脫臼。剛開始玩 FIFA96 時，會發現傳球的方向不太好控制，因爲電腦在判斷傳球方向時，除了你按鍵的方法，還有某些特殊技巧需要隊友的配合（向頭錘、倒掛金勾），時間、位置的拿捏也很重要，所以就算你已經十分熟悉遊戲的操作，仍難使用出特技，我們只好多看電腦表演啦！

我們建議你使用如 Gravis



開角球

GamePad 等支援四個按鈕的搖桿或 GamePad ，除非你的手很大，而且你的鋼琴彈的很棒，可以運指如飛，不然鍵盤不適合你。至於滑鼠，筆者勸您還是別試了，除非你想淘汰滑鼠…



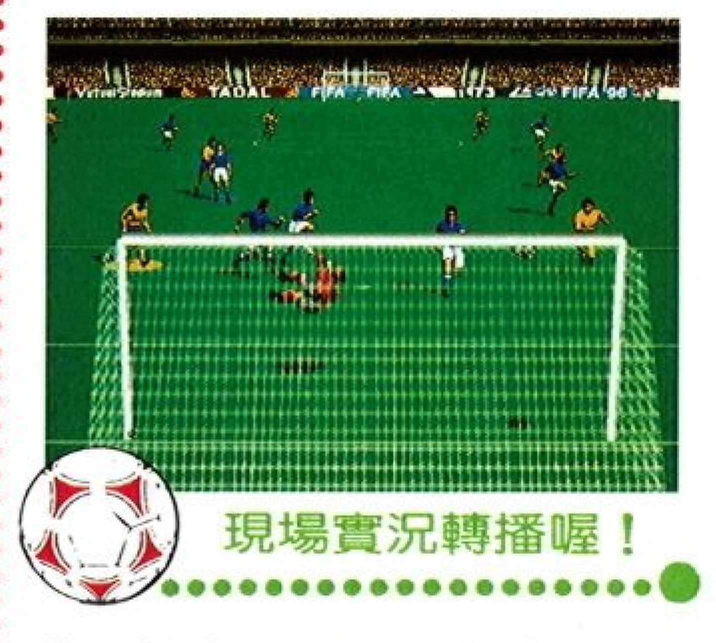
## 球員屬性的影響

對於球員特性的模擬，電腦是根據速度、技能、體力等幾個指標來判斷的，在球場上你可以很明顯的感受到球員好壞的差別，速度快的球員能夠很輕易的帶球過人；技能好的球員傳球速度和方向較為準確；體力好壞會在球賽後期表現出來。因為屬性影響球員的表現，如何適當的運用球員，是能否贏球的因素之一。



## 戰術乃球隊之靈魂

在進攻防守戰術方面，除了你控制的球員之外，其餘的人都會按照既定的戰術走位和防守。遊戲提供相當多陣式供玩者選擇，向一般最常採用的 4-4-2 陣形，就是兩名前鋒，四名中鋒和四名後衛；或是 3-5-2 ， 4-2-4 等。除了陣式，你也可以調整前鋒、中鋒和後衛走位的範圍，給予對手不同的壓力。還有就是進攻模式，你可以自行選擇調度，在全力進攻模式下，球員會向前場集中，增加攻勢，但是相對的，






現場實況轉播喔！

後防就減弱了。電腦對進攻防守的策略與模式模擬做得非常棒；一般說來，進攻要比防守好操作，因為你不太可能跟上進攻球員的步調，所以防守時常常會跟丟。最好的辦法就是乾脆交給電腦防守，待電腦截擊或剷球成功，再取回控球權。

## 人工智慧

電腦的人工智慧也相當強悍，尤其是控制單一球員的技巧，更是出神入化，常常會見到高難度的特技動作出現，像倒掛金勾、香蕉球等等。不過電腦對戰術的運用仍嫌笨拙，電腦似乎只會從中路進攻，鮮少從側翼推進，也就是說，只要你守穩中路，就能擋下電腦大部份的攻勢。不過因為電腦的個人技巧實在太強，萬一被電腦單刀闖入禁區，球門大概就守不住了。在防守方面，電腦會一直盯著你，伺機剷球，如果你操作的球員速度夠快，你可以突然轉變方向，就能輕鬆穿過防守球員。



## 豐富的賽程設計

FIFA96 提供許多不同的比賽模式，供玩者選擇。有一般單場的表演賽、聯盟賽、巡迴賽和季後賽。比較精彩的是聯盟賽和巡迴賽。 FIFA96 提供了許多聯盟供你選擇，包括了義大利、巴西、南美等地區聯盟，還有世界職業聯盟，你可以進入自己喜歡的聯盟，組織球隊，拿下區域冠軍。如果你進行巡迴賽，在正規賽程結束後，還有季後賽，正規賽程中的前八強，將晉入季後賽，在單淘汰賽制下，全勝的隊伍才能贏得冠軍。這樣的設計，還提供了玩者擔任球隊經理的機會，讓玩者可以有機會管理自己喜歡的球隊。



## 結語

總結說來， FIFA96 眞的是一個非常棒的運動遊戲，不但畫面精緻、球員生動豐富、視角可任意切換、球員特性和戰術模擬都相當眞實、電腦的人工智慧也頗具水準。唯一的缺點就是操作複雜了點，需要一點時間熟悉。這是一套值得一玩的遊戲，不管你是不是運動迷、足球迷，你都該試一試。

## 群英會審 VER 2.0

**COW BOY**



3D VR 的技術已經漸漸融入運動遊戲之中，這次 EA 所推出的「足球聯盟」相信會在次帶給您不同的震憾，不論是在球員特性的模擬、立體球場上的表現及流暢度，都值得讓人讚賞。

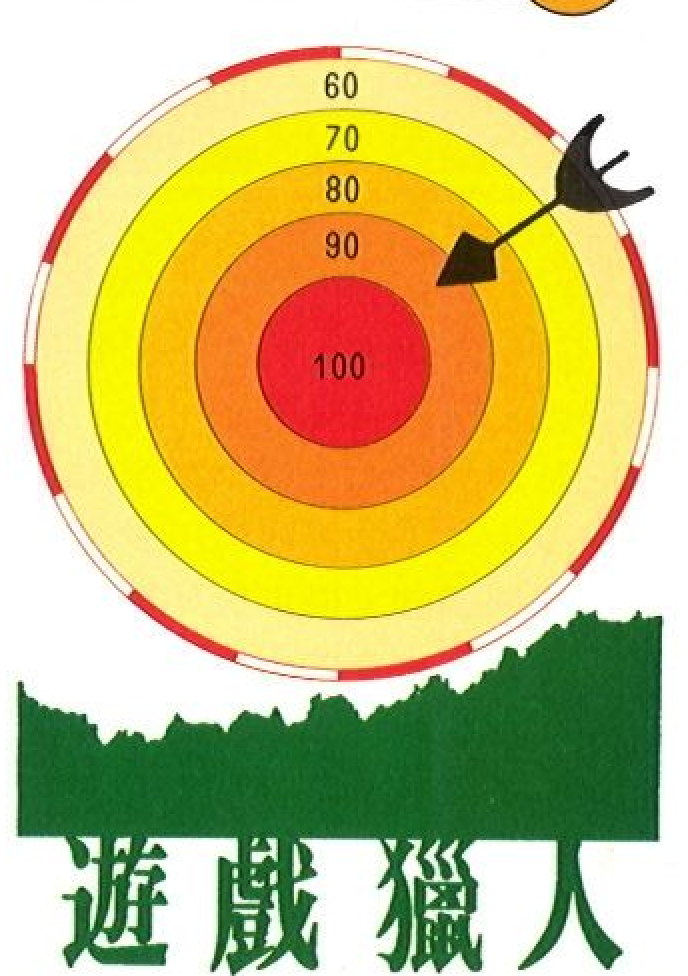
**CYBER**



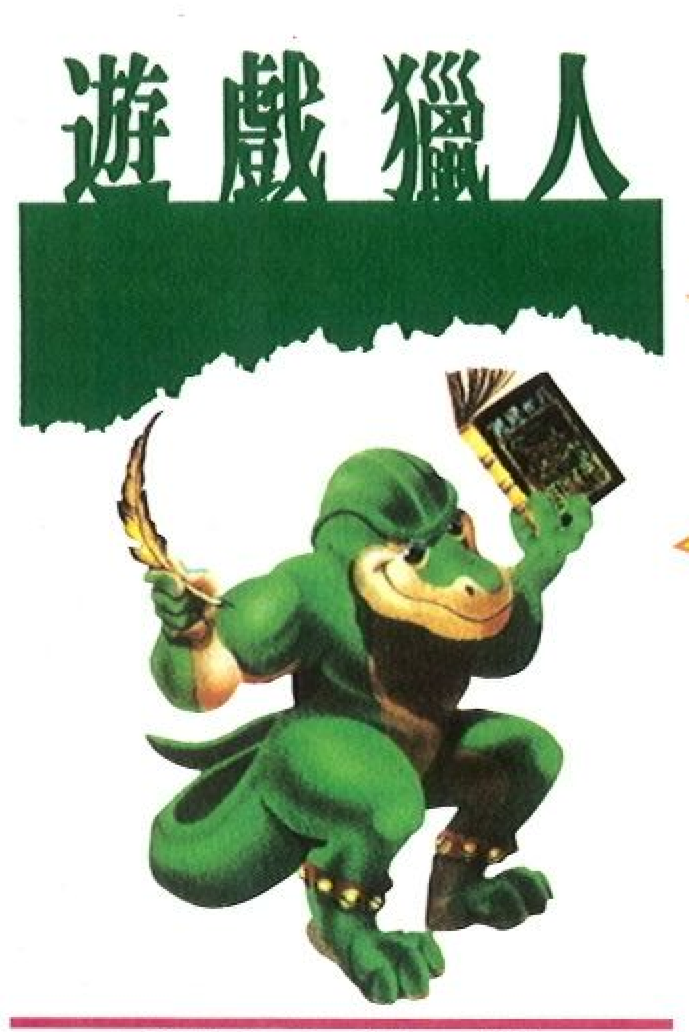
新開發的虛擬球場技術，使遊戲在模擬度上表現的可圈可點，場景細膩逼眞，賽程的安排也可圈可點，由於視角的選擇非常靈活，使遊戲在攻防上的策略運用也更顯重要。

**DRAGON**

僅具有相當優異的畫面表現，同時也將足球賽模擬得十分逼眞，可說是相當成功的運動遊戲。



# 遊戲獵人

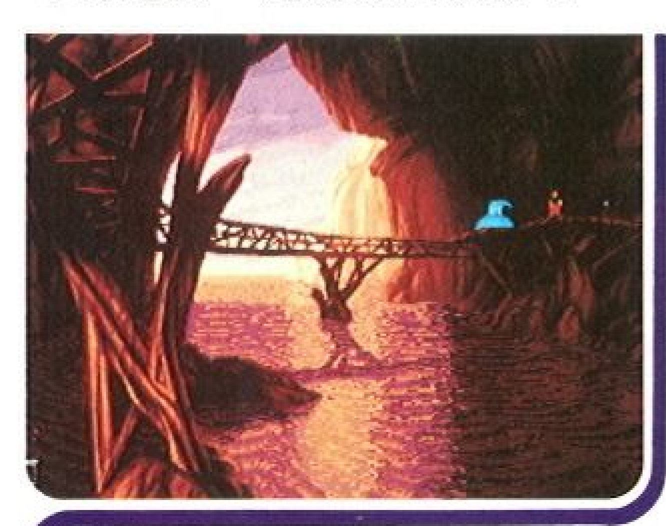


●出版公司／松　崗

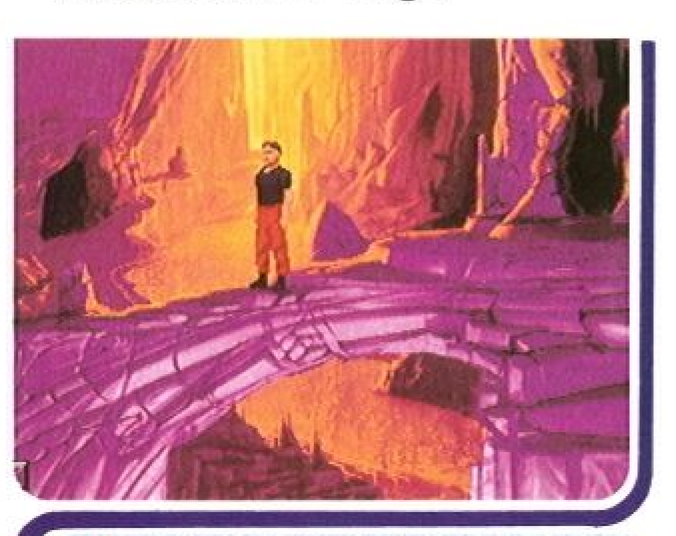
■本文作者／劉稼禹



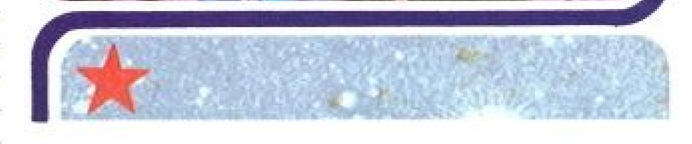

由盧卡斯所製作發行的冒險遊戲，向來在玩者心目中有口皆碑。其幾乎一年一個的遊戲產量，不僅在品質上從未發生過因趕著上市而粗製濫造的情形；在內容上也力求多變突破自限。自新風格新故事的「極速天龍」推出後，盧卡斯冒險迷們無不競相期待揣測他們的下一個作品會是經典名作的續集呢，還是又要新起爐造說一個完全不同的獨立故事—如果大家不健忘的話，應該還記得盧卡斯有一個〝傳說中的遊戲〞遲遲尚未發行吧。



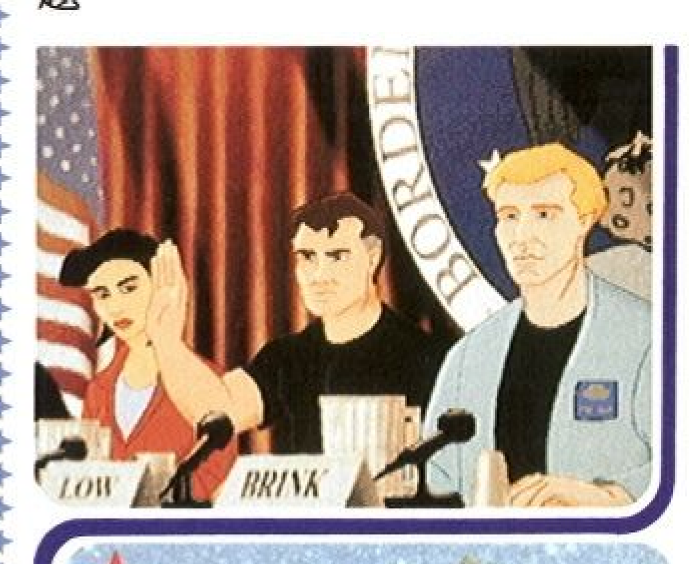
使用〝傳說〞二字來形容這個遊戲，或許是嫌誇張了點；但是它延遲的時間對盧卡斯來說也的確是太久了些。它差不多是與「大腳闖通關」同期開始製作，並且當時所宣佈的製作人（還是監製，記不清了）正是大名鼎鼎的電影金童史帝芬史匹柏。後來電影金童在電腦遊戲中栽了個跟斗，沒想到愈做愈收不了尾，最後只好把工作交給專家們負責，而自己只曲居一個小小創意提供者的名銜。而這個做了兩年多快三年的遊戲，就是最近所發行的「異星搜奇 The Dig」。



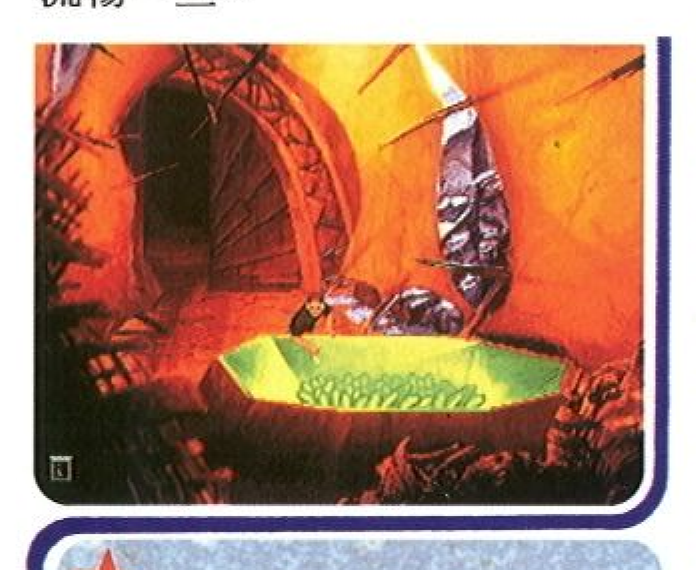




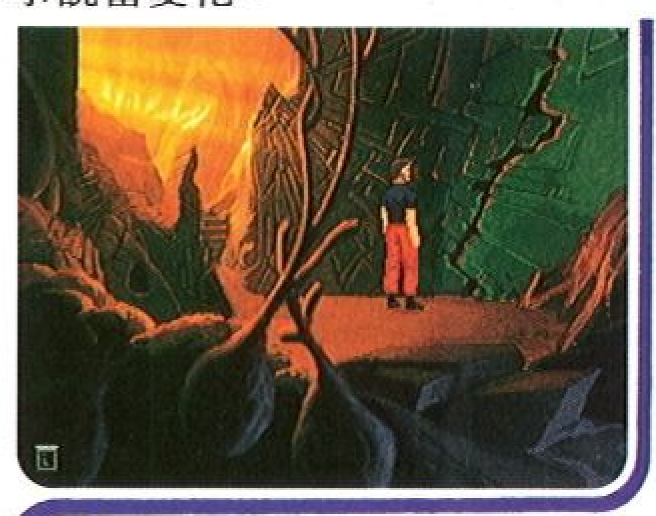
在異星搜奇的遊戲一開始，太空人 Low 、Robbins 、和 Brink 三人便在一顆巨大的隕石上發現了一些奇怪的金屬板。於進一步的調查之後，他們竟發現該隕石是一個中空的外星飛行器，並歪打誤撞地啓動了它，使之航向了某個不知名又荒廢已久的小行星。這時，驚魂甫定的三人，發現他們的通訊器已完全失去了作用，同時飛行器也無法再啓動，遂只好在小行星上自尋返回地球的生路。經過了一連串的冒險之後，他們終於發現曾居住在此星球上的外星人—這些外星人已捨棄了肉體的形式而以如鬼魂般的精神波存在著，並顗覦著從天外飛來的這三名人類。於是，如何能全身而退重返地球，便成爲三名太空人最迫切要解決的難題…



如前所述，本遊戲因與「大腳闖通關」大致是同期的作品，所以在操作介面上也很類似。它不再有圖像選單式的點選介面和選句式對話系統，合併而取而代之的是一個化簡過的 i －介面（ i 應該是代表 information 的意思吧）。在這個 i －介面中，一共分爲兩大部分，一部分是浮現式的物品選框，而另一部分則是已圖像化的對話圖像欄。雖然玩者在選取了某對話圖像後，程式便會自動將之展開成一般的對話句，但在感覺上卻不如文字選句來得詞意明確；且主角在動作方面也失去了原有的諸多操控性變化。不過，在實際的使用上，異星搜奇的確要比大腳闖通關更流暢一些。

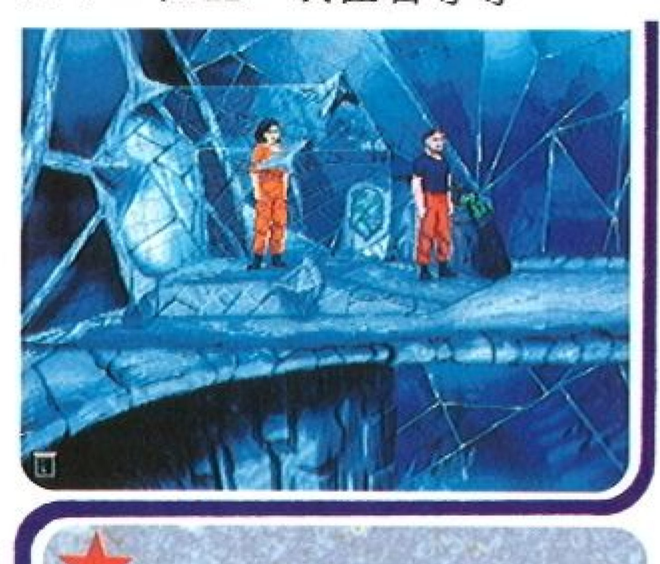


異星搜奇除了在故事上受到史匹柏的極大影響，於遊戲中大量使用的對話和動畫，都再再顯示出非常強烈的電影感。聲音和畫面搭配的非常好，令其能在最精簡的情況下表達出適當又溢於言表的完整意思。例如在片頭部分，當記者招待會上的語音仍在進行時，畫面便已巧妙地轉接成太空梭飛行的畫面，不僅可避免長篇大論的說明所帶來的冗長感，也不致讓太空梭飛行的過程顯得無聊沒趣。在故事系統方面，異星搜奇仍使用了往常所貫用的 320 × 200 256 色 SCUMM 系統，並加入了許多華麗的 3D 過場動畫來串連。卡通式的角色造形，雖與「瘋狂時代」或現今的其他遊戲相比稍感遜色；但三名主角間的互動關係，卻令整個故事饒富變化。





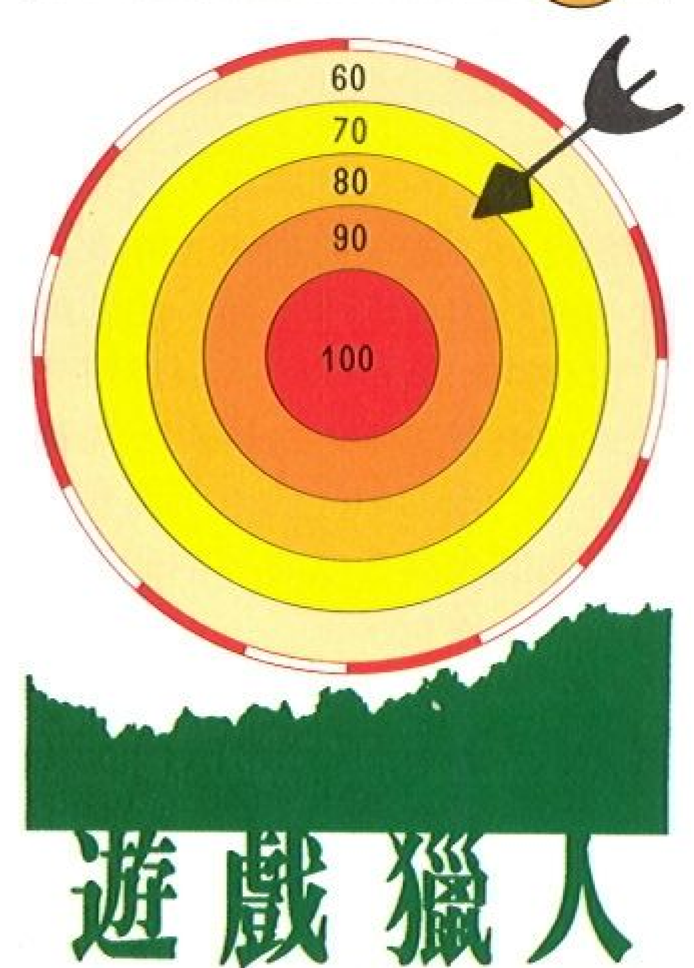
遊戲中的謎題部分，隨著劇情的推進而有難易度不同的調配，整體說來仍維持著相當的挑戰性卻不顯過度繁複。由玩者所扮演的探險小組，即使看不懂代表著外星人意思的圖形或文字，但卻可仰賴隨處蒐集到的蛛絲螞跡和三人的專長來參透天機。有不少地方乍看之下離奇無解，但實際上只需運用直覺便可過關。例如在一個外星器械的控制面板上，不同顏色的按鍵分別代表著不同的動作，而根據按鍵在面板上上下左右的相關位置，便可得知哪個顏色鍵是控制機械臂往上、往下、往左、或往右等等。

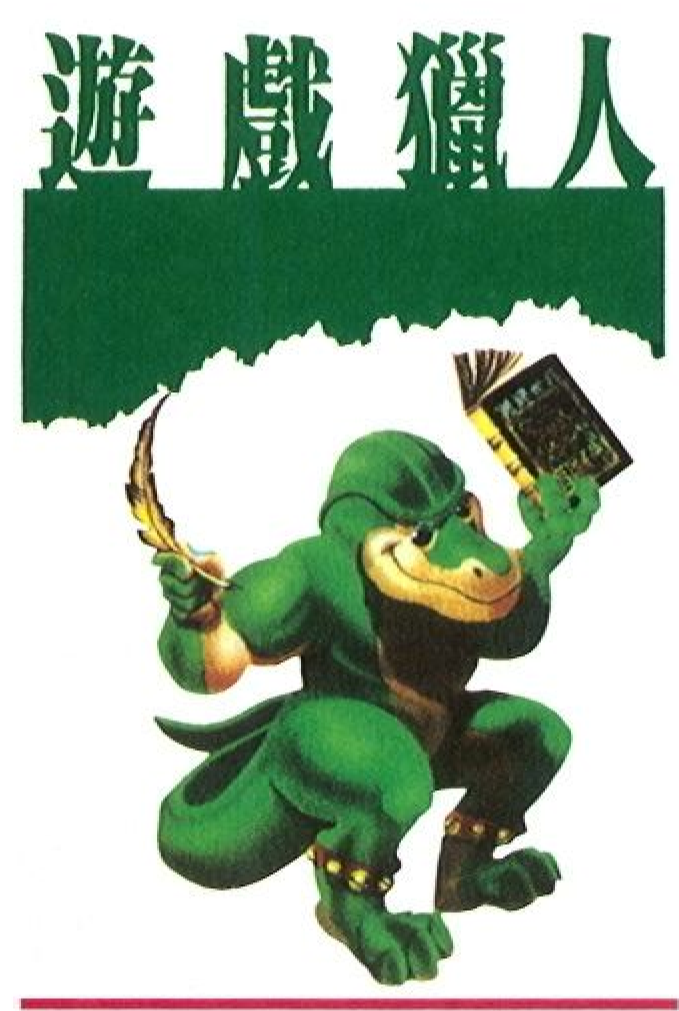


隨著電腦遊戲版的發行，異星搜奇亦將同步推出它的同名音樂 CD 與小說。只是國內是否也會一併引進，便不得而知。在電腦遊戲界一片互動式電影熱潮中，以拍電影起家的盧卡斯並不急於爲其使用了大量的動畫與電影手法製作的遊戲貼上互動式電影的標籤，這點倒是頗耐人尋味。以異星搜奇來說，它有電影的氣勢與分鏡手法，但是在整體的呈現上卻仍然維持著一貫的遊戲感與遊戲特性，換言之，電影製作的技巧只是讓異星搜奇精緻化的手段而已，而非不求甚解、捨本逐末的本質替代，這點的確是盧卡斯能在業界執牛耳於不敗之地的重要原因之一。

## 群英會審 VER 2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
| --- | --- | --- |
| 由於多媒體發達至今，結合電影 3D 立體影像的製作手法，算是上乘之作。在謎題難易度表現上稍顯繁複，但劇中人物造型及串場動畫十份清晰亮麗，整體而言是個相當不錯的冒險遊戲。 |  謎題設計的難易適中，玩家只需細心留意各個訊息，任何問題均可迎刃而解；在畫面方面的表現相當良好，再適時地配合語音銜接，使遊戲更具實點。 | 在電影界頗知名的 Lucas 轉入遊戲界後的又一冒險力作。卡通化的過場動畫及人物造型都相當地引人注意，操縱介面也不難上手，在整體上具有一定的水準。 |



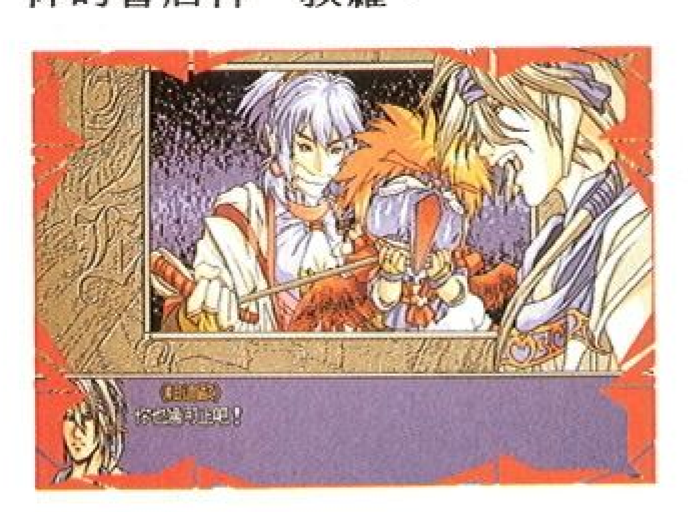



●出版公司／ 華義國際

■本文作者／ L.C.J

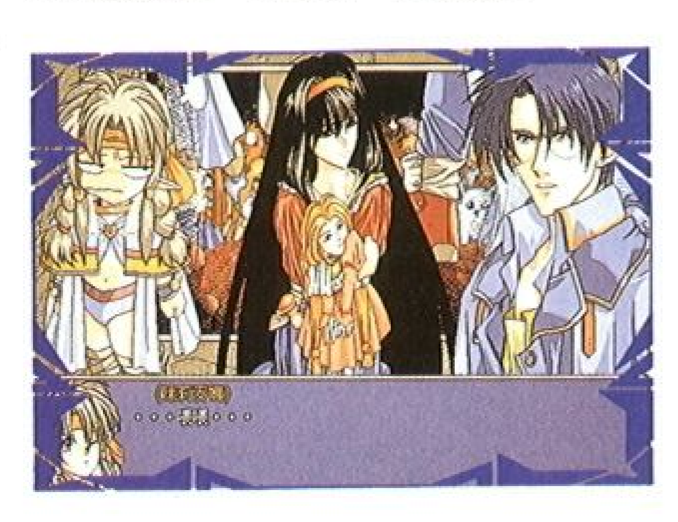



在遠古的時代，世界上曾存在著人類，他們發展出前所未有的高科技，並統治著這個世界。但是不知道發生了甚麼事，人類突然從這個這一片大地上消失了，取而代之的，是有一半野獸形態的人類，也就是所謂的“獸人”。隨著時間的流逝，獸人們爲了各自所擁護的神祇而發生了宗教戰爭；在幾次的宗教戰爭之後，以往的諸神都消失了，只留下了現在爲獸人們所普遍信仰的誓后神－敦蘿。

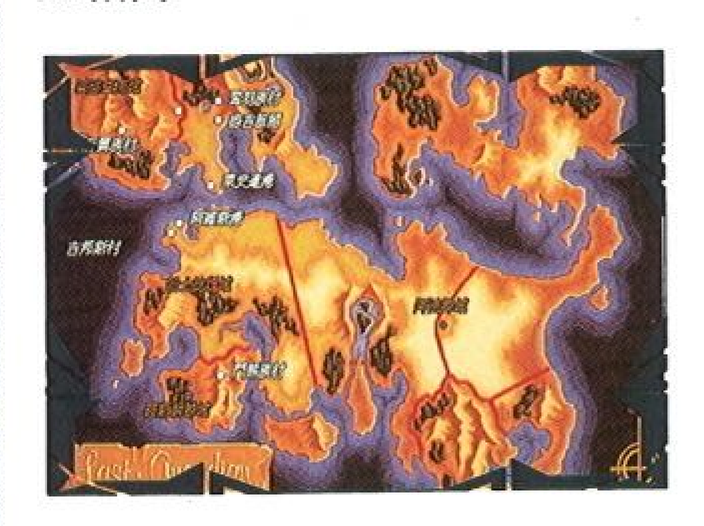


在一次的大地震後，西方的大陸受到了嚴重的損害，許多古代的遺蹟因此浮出地面。帕迪歐、雷傑克和馬格森三人因爲得到了古代遺留下來的金屬板，而遭到自稱“僞創教”的人所追殺，爲了揭開金屬板之謎，他們踏上了宿命的旅程。

以上就是<獸鄉の守護者>的遊戲背景，不過感覺起來，似乎和市面上一些 SLG 很類似；都是“魔法＋古代人的高科技＋來自古代的某人（主角之一）”，不過這個遊戲最大的賣點之一，就是除了魔法和專長外，某些人物還具有特殊的『獸化』能力。記得在筆者還小的時候，大型電玩上面曾經有一種叫做“獸王記”的動作遊戲，主角原本是人，但是在經過了『獸化』之後就可以變成獸人，擁有野獸的特長，也有更強的攻擊力和防禦力。雖然<獸鄉の守護者>是戰略遊戲，但是在這點和“獸王記”有著很大的相似；不過<獸鄉の守護者>當中的人物獸化大多受到時間的影響，只有在特定的時間內才能進行獸化，其餘的時間都只能發揮“凡人”的威力。



除了『獸化』之外，<獸鄉の守護者>和其他的 SLG 比較不一樣的地方，就是有日、夜、晨、昏的變化，雖然這是爲了配合獸化所作的設計，但是也能給人一種新的感受。另外，遊戲中的移動力（QP）的設計和<特勤機甲隊２>的 AP 值有點相似的，但是卻又多加了『追加 QP 值』的設定，只要隊員在同一個回合內要進行二次以上的攻擊、魔法或獸化，每次都得多消耗一點的 QP 值；而且 QP 值每個回合只會回復三點，不會每次都補滿，這與一般回合制的 SLG 不太相同。



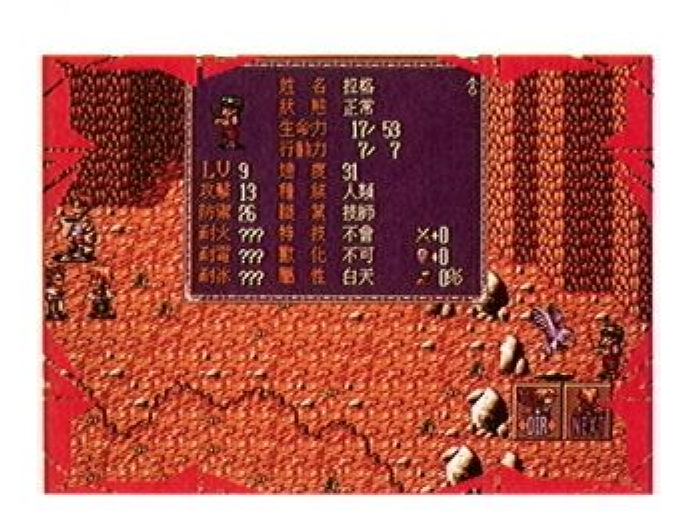
從以上看來，<獸鄉の守護SLG的共同缺點－耐玩性不佳。雖然剛開始的時候會有新鮮感，但由於缺乏轉職或其他能爲玩家帶來成就感的系統，使人玩到後來會有“厭戰”的心理。既然玩家缺乏了練功的動機，那麼後面

幾關多如牛毛的敵人，使得玩家愈打愈疲乏；而且後面幾關的敵人造型幾乎一模一樣，只是換個名字和顏色。遊戲顯示訊息的速度也相當緩慢，遇到敵人衆多的關卡，花上兩三個小時是常見的事。

另外還有一個小缺點是關於手册的。細心的玩家應該可以從遊戲中的人物屬性表，發現某些人物的屬性後面有星號和加號，這些特殊符號的意義爲何，手册上都沒有提到；而關係到人員升級的經驗值計算方式，一樣也是付之闕如，缺乏這些重要資訊，對遊戲的進行不太有利。手册上還有一個缺點，就是翻譯名詞和遊戲中不同。因爲這樣，筆者施法前得核對法術的圖形，才能知道該法術的功用；另外到了後面幾關，連大魔王的譯名都前後不一；像“堤查努”竟然又翻成了“第古沙”，“敦蘿”則翻成了“阿古馬”，連我也搞不清楚魔王是誰了。

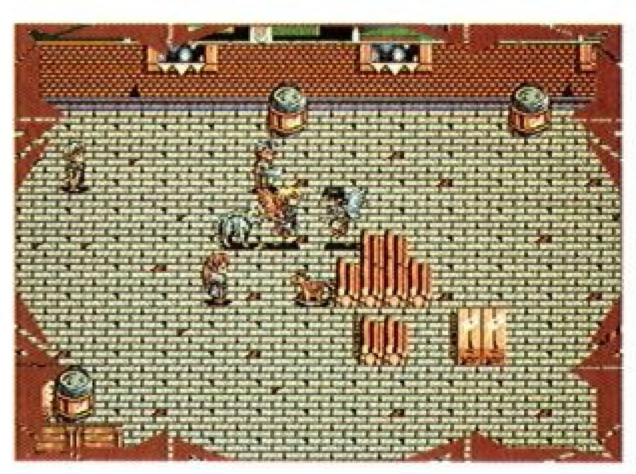


雖然有著以上的缺點，但是＜獸鄉の守護者＞也是有不少傑出的方面。其中最令人讚賞的地方，莫過於精美的圖形；640×400 的16 色圖形，能表現得如此出色，令人對美工人員的功力深感佩服。在某些很爆笑的場景，還會出現像“城市獵人”和“灌籃高手”中常有的搞笑 SD 人物，使人看了忍不住要噴飯。這些 SD 人物不只使人感受到製作人員的幽默感，也增加了遊戲的趣味性；從筆者的角度而言，音樂的表現也算是相當不錯；尤其是戰鬥前部署畫面的音樂，是筆者最欣賞的一段。



除了音樂和畫面外，豐富的劇情也是本遊戲的另一個特點。雖然一開始的劇情有點矛盾和複雜；但是到了後來的發展，卻是相當地出人意料和發人深省。原本獸人們爲了各自所擁護的“神”而彼此征戰，犧牲家庭和性命來奉獻給自己所信仰的神明；沒想到到了最後，才發現自己原來是“神”手上的玩具、是一顆棋子！這對信仰虔誠的人而言，是多麼大的打擊啊！對於心靈空虛的現代人而言，是不是也到了該仔細思考的時候了呢？究竟自己所信仰的宗教、膜拜的政治人物，是讓你得到了眞正的解脫呢？還是只把你當成棋子在耍？





該是到了下結論的時候了。筆者很難給＜獸鄉の守護者＞一個“好”或“差”的評語，雖然它和其他遊戲有太多的共通點，而且介面和設定不是很好，但是它那一流的畫面和豐富的劇情，卻又令人欣賞不已。畢竟要作出一個在各方面都表現得很優秀的遊戲，是一件不容易的事啊！

## 群英會審　VER　2.0

**COW BOY**

以遙遠世紀神話爲故事背景的「獸鄉」，在法術特殊效果上，發揮的淋漓盡致，精彩有威力。只是在豐富的劇情中，略顯矛盾繁複，操作介面欠佳，大體上還算是上乘之作！

**CYBER**

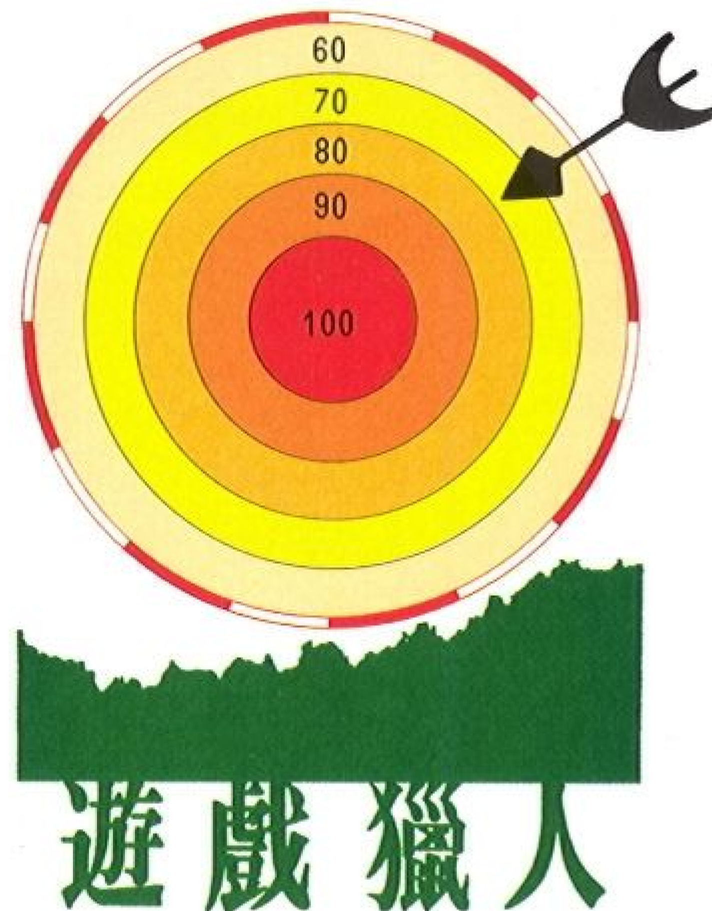


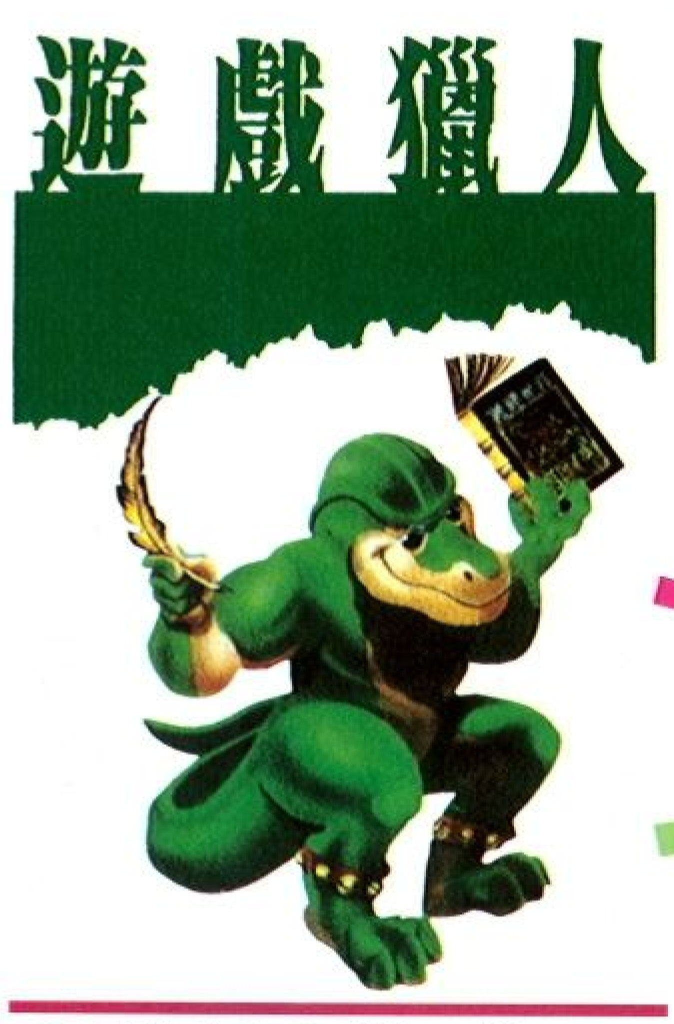
設計小組相當具有創意，增加了獸化的特性，使遊戲更添特色，而優美的畫面，竟然還有搞笑的情結，讓人不禁莞爾，豐富的劇情，發深省的潛在意義，都是獸鄉與衆不同之處。

**DRAGON**



目前市面上流行的 R-SLG 之類型，加上了「獸化」能力及晝夜的設定，畫面及劇情也具有相當的水準，只是在中文化方面不甚理想，令人不容易前後連貫。








# 英倫霸主

●出版公司／松　崗

■本文作者／呂維振

如果你有機會去歐洲，欣賞一些具有濃厚藝術文化氣息的名勝古蹟，那麼衆多的古堡必定是行程之一。這些石頭做的城堡正是中世紀歐洲的權力象徵，它所代表的封建制度與莊園經濟，也正是英倫霸主遊戲最想發揮的地方。




完成統一英格蘭的霸業吧！

## 很環保的觀念　休　耕



民以食爲天

英倫霸主在內政方面，有很濃厚中古歐洲莊園制度的影子。玩者以領主身份領導著一批農民（農奴）進行各項農業活動，包括種植穀物、養牛及養羊。每個郡都有固定十六塊土地，每塊土地可以選擇其中一項農業活動，而奧妙也在此；英倫霸主引進「休耕」、「輪栽」及「土地肥沃度」的概念，換言之，十六塊地都充份利用，會很容易導致土壤貧瘠，要恢復的話需要大量人力，因此謹愼把握休耕概念，才能使你的王國可大可久。

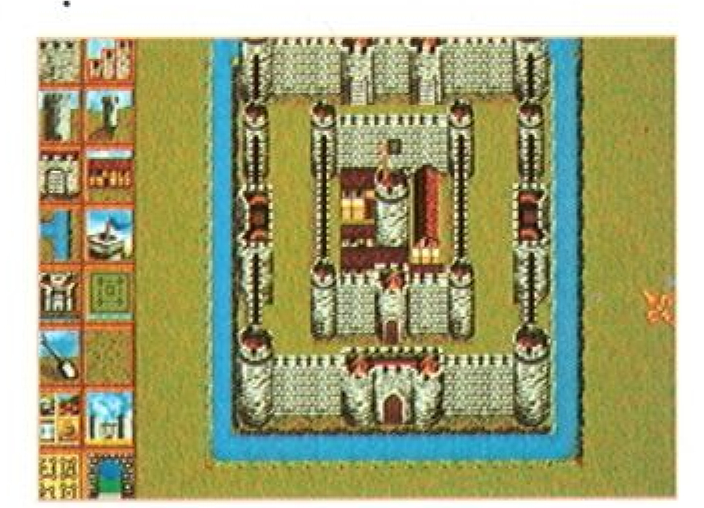
注意田地要休耕

除了進行農業活動外，農民還需要分配去做礦工、伐木工、鐵匠等。當你要建造城堡時，也得從農民中拉人，因此，人力資源的分配運用，就成爲英倫霸主最重要的課題。困難之處在於隨著季節不同，農業活動需要不同的人力；春季播種需要大量人力，秋季收割需要更多人力，而平時只要部份即可。或許你會說：『缺人的時候，把其它的人都抓來用不就行了？』錯！你把牧牛牧羊人抓來，牛羊就會餓死，另外各類工匠都有技巧熟練度，要是抓來收割之後再送回去，程式會視他們爲新人而從頭來過，工作效率會大幅降低。因此在一開始不可太貪心，否則種了太多田沒人收割，豈不是白搭？

哇…人力不足…

「民以食爲天」，這句話在英倫霸主裡可算是最高指導原則，若是讓你的子民餓肚子，一切就甭談了。在遊戲初期，穀物是最主要的食物，但是隨著人口日漸增加，牧牛所得各類製品將成爲主要食物來源。沒有食物，人口會減少、快樂度會降低、人們也會變得不健康，再接下來就是暴動了。不僅人民需要食物，在一個郡境內的軍隊也視同人民（敵我軍隊都一樣…敵軍就是掠奪食物嘛），因此，削弱敵人的另

一種途徑，就是把大量軍隊放在敵人領土上，嘿嘿嘿…把他吃垮！



有牛、有羊，我的子民不會餓肚子了

除了自給自足式的收入外，與商人交易也是經濟來源，而且其重要性有時難以想像。例如某一郡缺乏食物，而正好也有商人在，玩者就可以大量採購；要是商人不來，除了等待那許久才到的補給外，只有癡癡地看著自己的子民餓死。

## 政治、軍事的中心 城　堡

城堡可說是英倫霸主另一大特色。在中古歐洲，城堡在政治上是封建領主的象徵，在軍事上，城堡代表防禦力的大幅提昇。在英倫霸主裡，玩者可以選擇如何建造城堡，從城牆、圓塔、門樓、要塞，到護城河都可以自行設計，做出心目中理想的城堡。

英倫霸主在這方面的考據工作相當紮實，從城堡的源起、沿革、興衰到設計理念與原則，在說明書裡都有很詳盡的說明，並且附上愛德華一世（ AD 1272-1307 ）時代八座眞實的城堡設計圖，玩者可對這些中世紀的建築物有一番深入的瞭解。



這座城堡還不賴吧？

當你的經濟能力許可後，便可組織軍隊，來源包括從人民中徵兵，或是招募傭兵，只是徵兵除了國民兵外還需要武器（所以才要挖礦打鐵，不過也可以跟商人買）。事實上，國民兵往往就已決定戰爭勝負，所依恃的不過也就是「以多取勝」罷了；其他軍種種類雖多，但不見得實用。戰爭場面較爲普通，無特色可言，電腦 AI 模式一看便知，攻打比自己強過一倍的敵人也能將其全數殲滅，可以說打仗並不困難。只是碰到攻城（堡）戰時較爲有趣，玩者可以製造攻城武器諸如拋石機、攻城塔等積極強攻，或者打圍城戰，把敵人活活餓死（又跟食物扯上關係了），不過時間都會拖很久就是了。



雄偉的城堡終於完工

動畫方面，除了片頭及中間城堡建成時會有連續的畫面，以展現城堡的雄偉壯觀外，就沒什麼特別之處，整體的影音效果普通，其成就不如遊戲的內涵。總結說來，英倫霸主是一個頗能符合其背景年代政治、經濟與軍事等方面的策略遊戲，在影音效果、中文翻譯方面可以再加強，對玩家而言值得嘗試。




哈！竟敢恐嚇我？

## 群英會審 VER 2.0

### COW BOY



城堡是「英倫霸主」重要特色之一。不論在戰鬥或防禦功能上，它都佔有重要的地位，而在其中發揮得淋漓盡致。一部以中古歐洲風格爲背景的策略遊戲，讓玩家享受到統御及帝王快感。

### CYBER

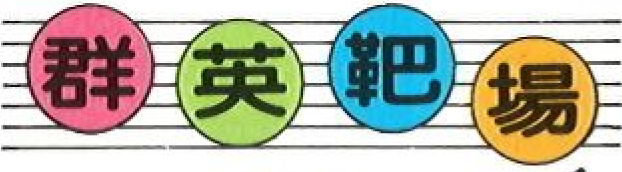


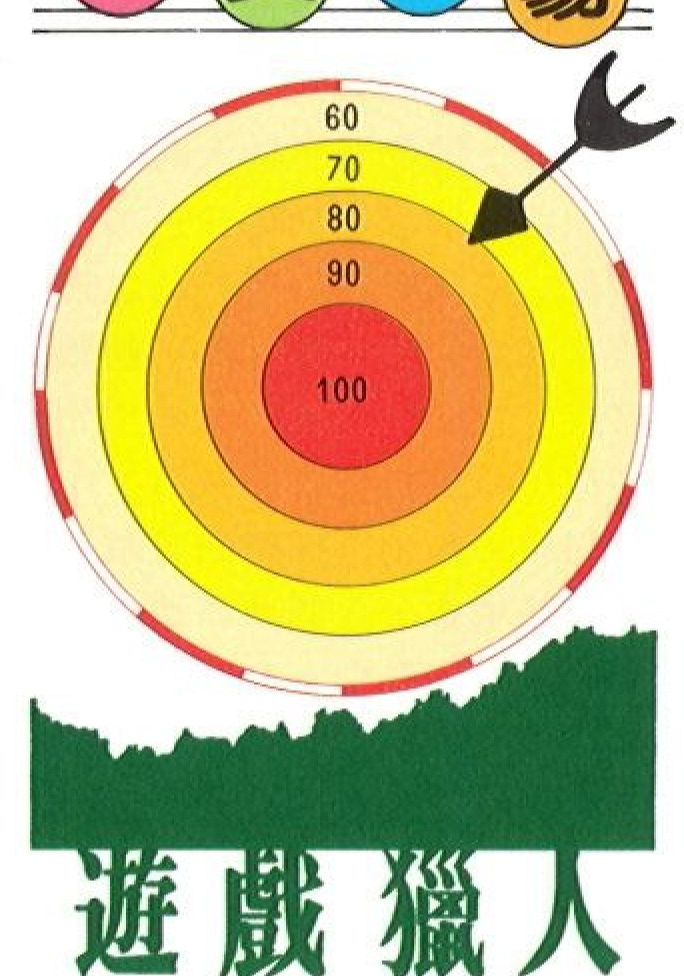
遊戲的風格很能符合當時的社會風氣，而且也引用了休耕、輪栽等制度，讓玩家更能體會如何適度的運用資源；遊戲中最別出心裁的設計，便是讓玩家可自行建造城堡。

### DRAGON

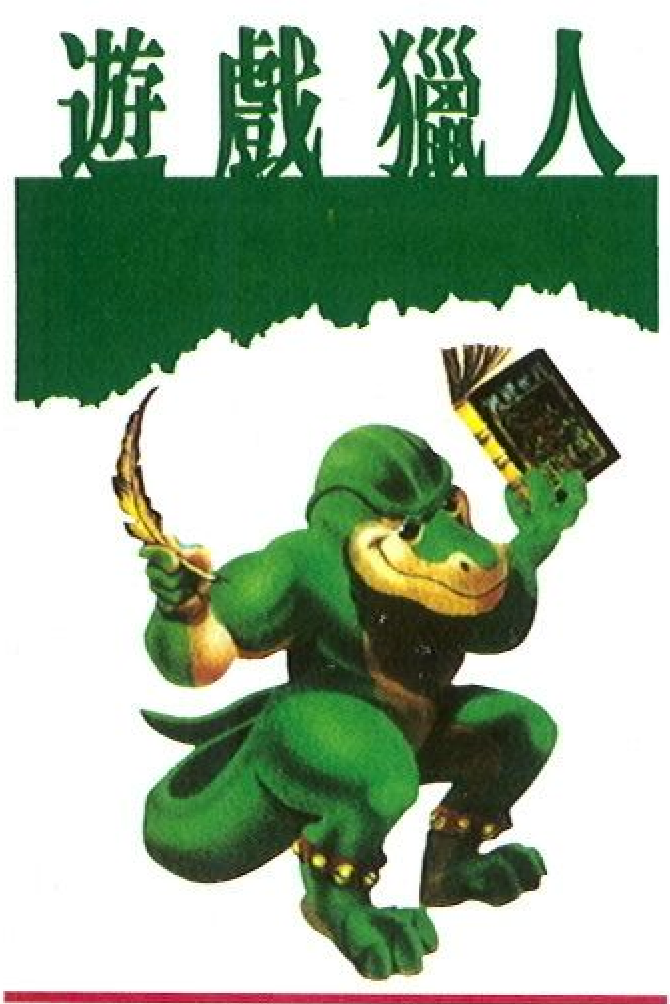


以中古世紀英國爲背景的策略遊戲，以城堡爲中心的領地，充份地表現出當時的情形，而建設城堡更是本遊戲的一大特色，整體言，是個頗具內涵的遊戲。

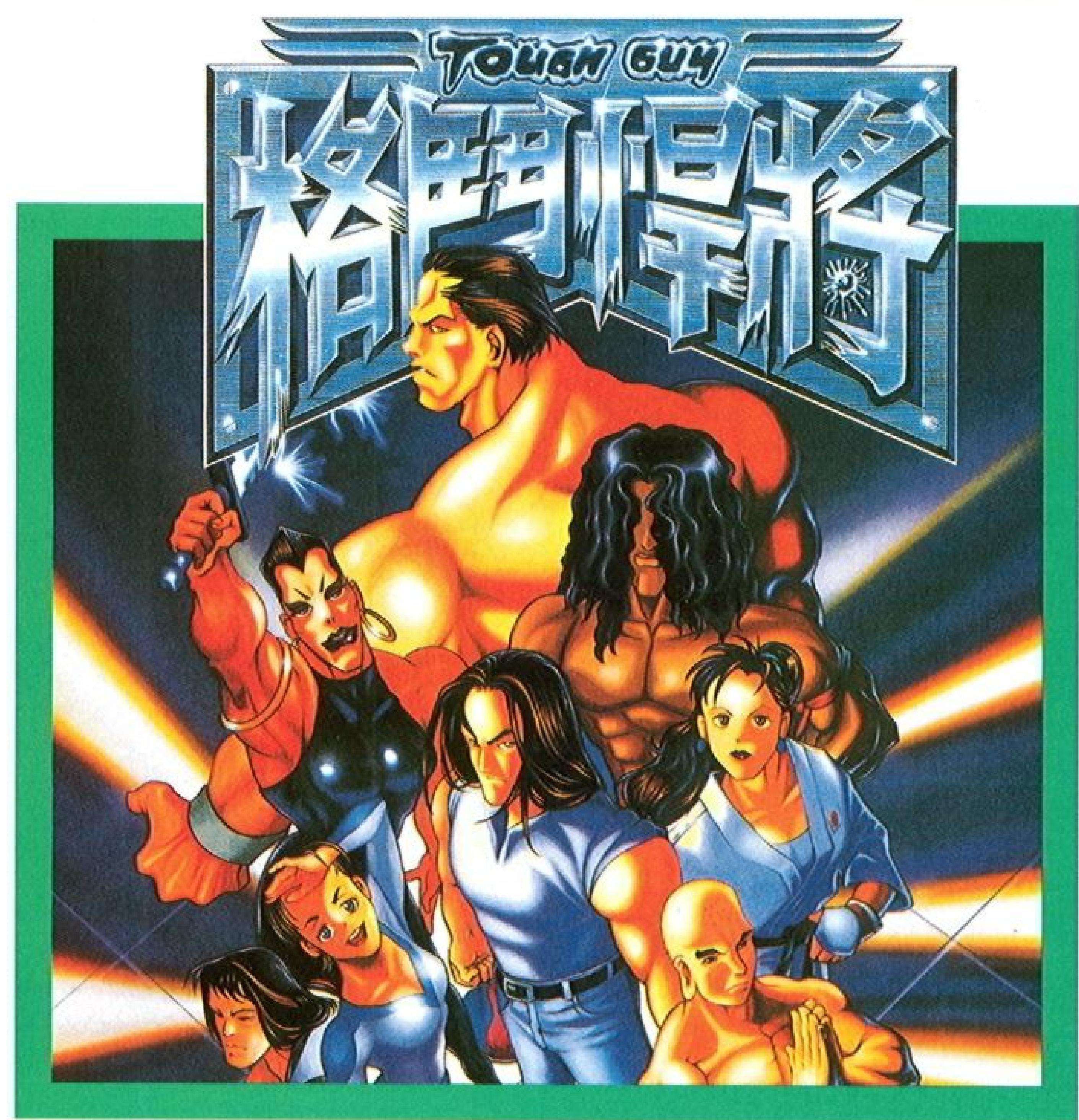


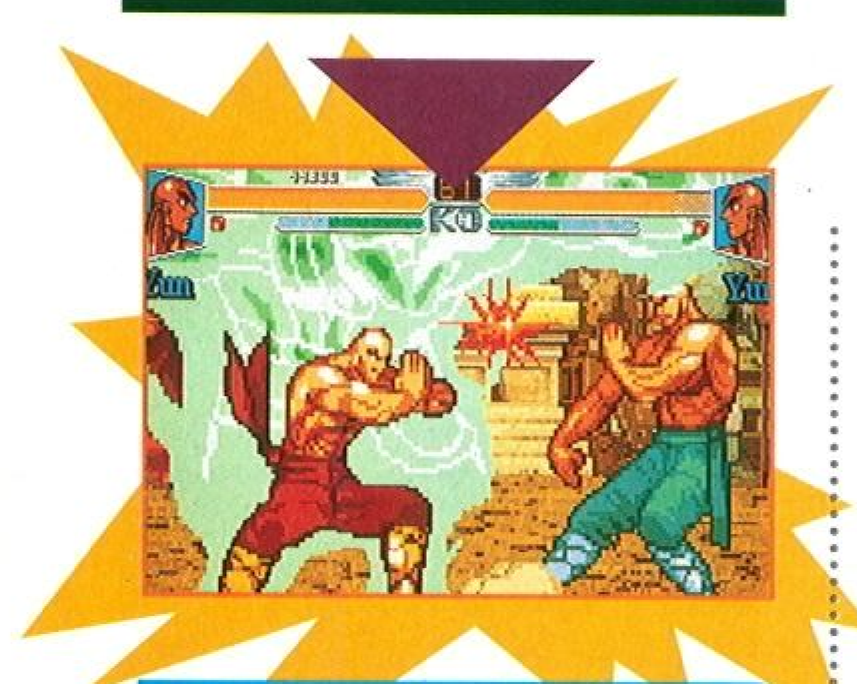



# 遊戲獵人



●出版公司／熊貓
■本文作者／RXZ



## 格鬥史略

如果筆者沒有記錯的話，在1987年 CAPCOM 的快打旋風甫推出時，挑起了人性的爭強好勝的一面，記得快打旋風在剛推出的時候並不是那麼受到歡迎的，甚至沒有人玩，這種慘烈的情況一直到有人發出所謂的氣功之後，情勢有了極大的變化；大型電玩的板子從低於三萬元的價位一口氣竄升到了五萬之譜，原本孤寂的台子前站滿了觀戰的群衆，當初取這個中文名字的人，似乎早已料到它的威力，宛如一場旋風般地橫掃整個遊戲界，即使是現在，人們依舊沈迷在對戰的緊張氣氛中。在龍虎拳出現以前格鬥界一直是屬於 CAPCOM 的，後來有無數的後起之秀，像是豪血寺、眞人快打、 VR 快打、鬥神傳、鐵拳一類，但筆者始終覺得 CAPCOM 的快打II是當中的翹楚，論畫面、人物造形、動作的精確和細緻的程度，至今無人能出其右。但是我們依然見到百家爭鳴的情況，如果用個人電腦上的遊戲來和大型電玩比的話會不會太過份咧？但是不可諱言地，格鬥悍將有這個實力，如果它把硬體要求再提高的話…

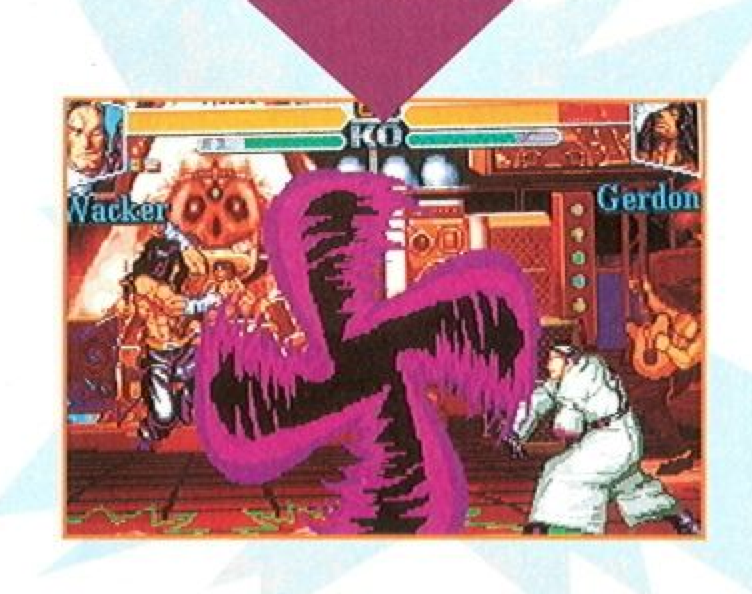
## 令人折服

在格鬥悍將之前，筆者不敢想像眞的可以在 PC 上表現出龍虎拳的無段放大縮小功能，而486-33 上的速度表現相當不錯。筆者一共試過四部不同等級的機器，而 486 DX4-100 上，它的放大縮小功能就已經相當快了。如果你用的是高速機器又打開 ENLARGER 功能的話，勸你還是坐離螢幕遠一些些，要不然你眞的會頭昏眼花。撇開這個功能不說，在正常模式下，它的速度是蠻令人激賞的！而快打旋風 2 Turbo 版和眞人快打 3（皆指 PC 版）皆遠遠地落後它的表現。語音、音樂一個也沒少，而且語音的錄製效果還不錯，每個人物都有自己的母語，設計小組大概是聯合國吧？哈哈！可是在動作的細緻程度上來說，格鬥悍將就比快打旋風 2 差了些，所以有些動作看起來並不是很流暢，不過還是可以接受。



## 遊戲幽靈

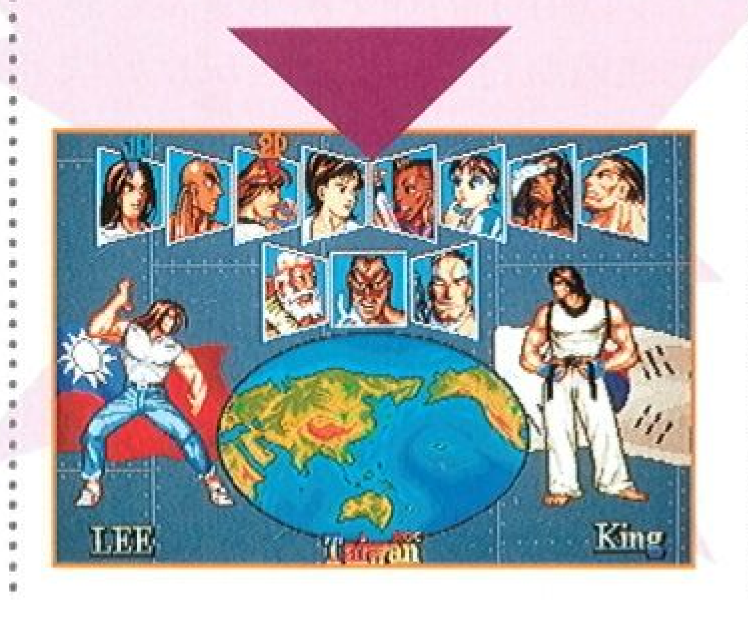
如果問一個格鬥遊戲的玩家，除了流暢度之外，他最在意的是什麼？答案無非是人物的造型和招式的多寡。前面筆者也說過了，快打旋風 2 的人物造型和招式至今無人能出其右，這一點筆

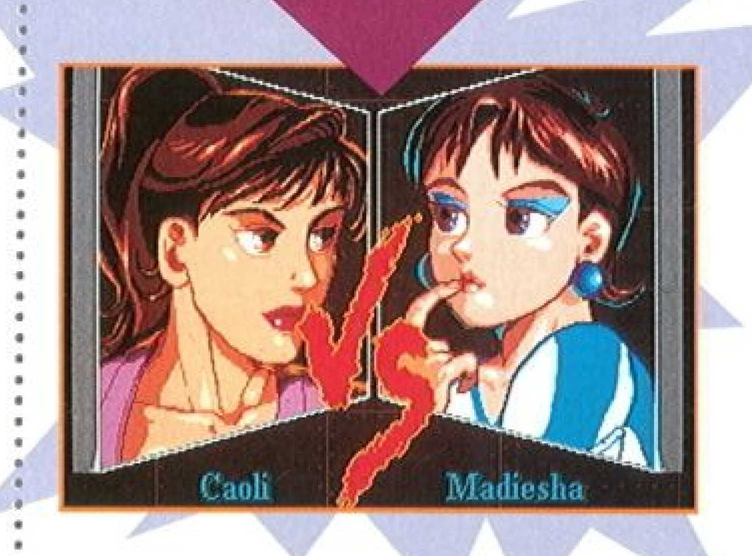



者覺得格鬥悍將眞的要加加油了，尤其是人物的造型影響玩家看法之大絕對超乎你我的想像，而招式如果華而不實也會引來非議。在招式方面，每個角色都有四種以上的特殊招式，還有聚氣全滿時的大絕招，畫面的表現可圈可點、華麗非常。聚氣系統也有了比較合理的改變，必須按住兩個鍵而不再是向後聚氣的大絕招火拼，而且也加入了氣功及摔人抵消技，最大的改變要算是使用了四鍵攻擊，也就是輕重有別，不再是一鍵通用，所以在動作上也多了不少變化，特別是近身時的攻擊會自行判定不同的招式，以前經常發生的角色重疊，導致攻擊失效的現象也不復存在。細心一點的玩家還會發現背景物品的變化，像格鬥時若在樹木旁邊樹葉會飄下來，遊戲背景顯然變得較鮮活些。雖然格鬥悍將有著出人意表的成績，但是離完美還有一段漫長的路，筆者認爲遊戲整體的表現要比坊間一些大型電玩的水準還高喲！

## 格鬥之路

看到斬紅郎無雙劍之後，筆者覺得格鬥之路眞是越來越難走了，在 3D 的 VR 快打出現之後，2D 的格鬥遊戲越來越多元化，侍魂Ⅲ中大膽地加入了屬性和等級系統。對於玩家的不同選擇，會有不同的招式，同樣的一個人可以分成修羅和羅刹，而在等級上也加以細分，使不同層次的玩家有更多不同的選擇。爲什麼筆者要說這些呢？其實不管是何種遊戲，成功的 idea 非常重要，雖然格鬥悍將的表現不容置疑，但是其中有太多的想法像是招式、聚氣、大絕招以及加分關的設計，明顯地來自於其它的遊戲，所以在原創性上打了不少折扣。眞人快打系列靠著它的血腥在玩家心中烙下痕跡、龍虎拳則以其放大縮小及聚氣系統聞名，侍魂和豪血寺一族的連打也獨樹一幟。要在 2D 的格鬥遊戲中生存下來，恐怕最重要的還是特色，筆者有個詭異的點子：如果全勝不敗可以見到隱藏的超強角色，那麼，爲什麼不爲被打敗的人物設計一下新的背景和人物造型，屬於死亡氣氛的那種，擁有和原角色不同的超強絕技，這樣不但可以讓遊戲多元化，而且也讓手腳不靈活的玩家有反敗爲勝的機會。當然，他還是得面對更強的死亡化身，其實點子是人想出來的。'95 格鬥天王的團體戰是個不錯的構思，但是要一個入門玩家一次學會三個角色的絕技，實在是太強人所難了！無論如何，格鬥悍將開啓了一個不可能的紀元，相信未來的路會更加難行，但是，相信玩家會願意和遊戲一起成長。

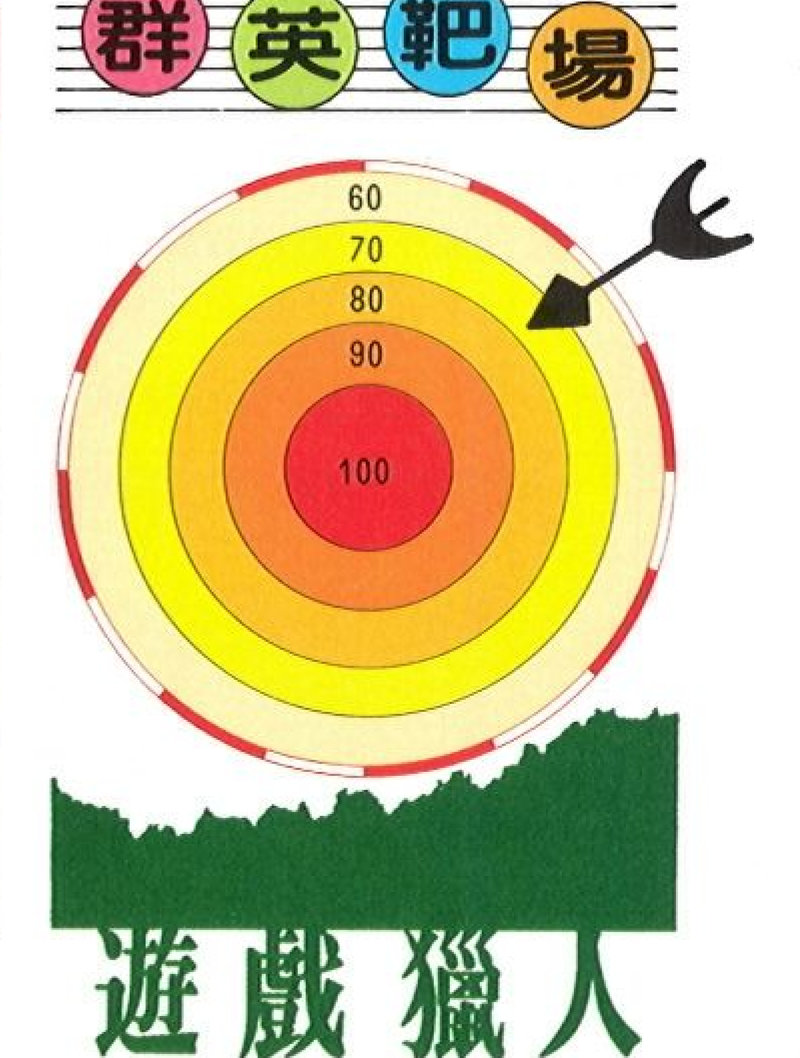


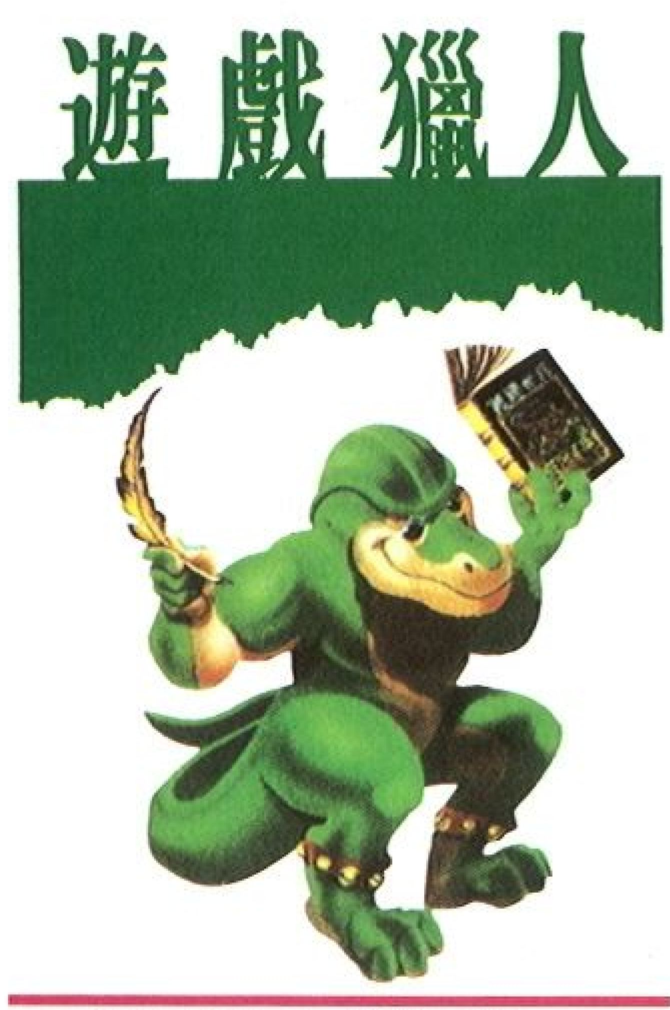




## 群英會審 VER 2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
|---|---|---|
|  喜愛動作格鬥遊戲的朋友，這次不妨推薦您這套精緻創作遊戲！格鬥遊戲不外乎是五花八門的多變招式、鮮明亮麗的造型場景…而「格」都包括了！試試看吧～它會讓你眼冒金星、微血管膨脹哦！ |  格鬥遊戲最重要的即是整體的流暢度及秘技的效果，前者是靠程式設計的功力，而後者則要仰賴創新，而在格鬥悍將中大體上來說都做得很好，不過若能增加新意，相信將會更完美。 | 熊貓公司繼「武將爭霸」系列後的又一格鬥力作。在 PC 上能有此表現可算是相當不錯的，只是在擊中判定及動作上仍有些問題，算是美中不足之處。 |

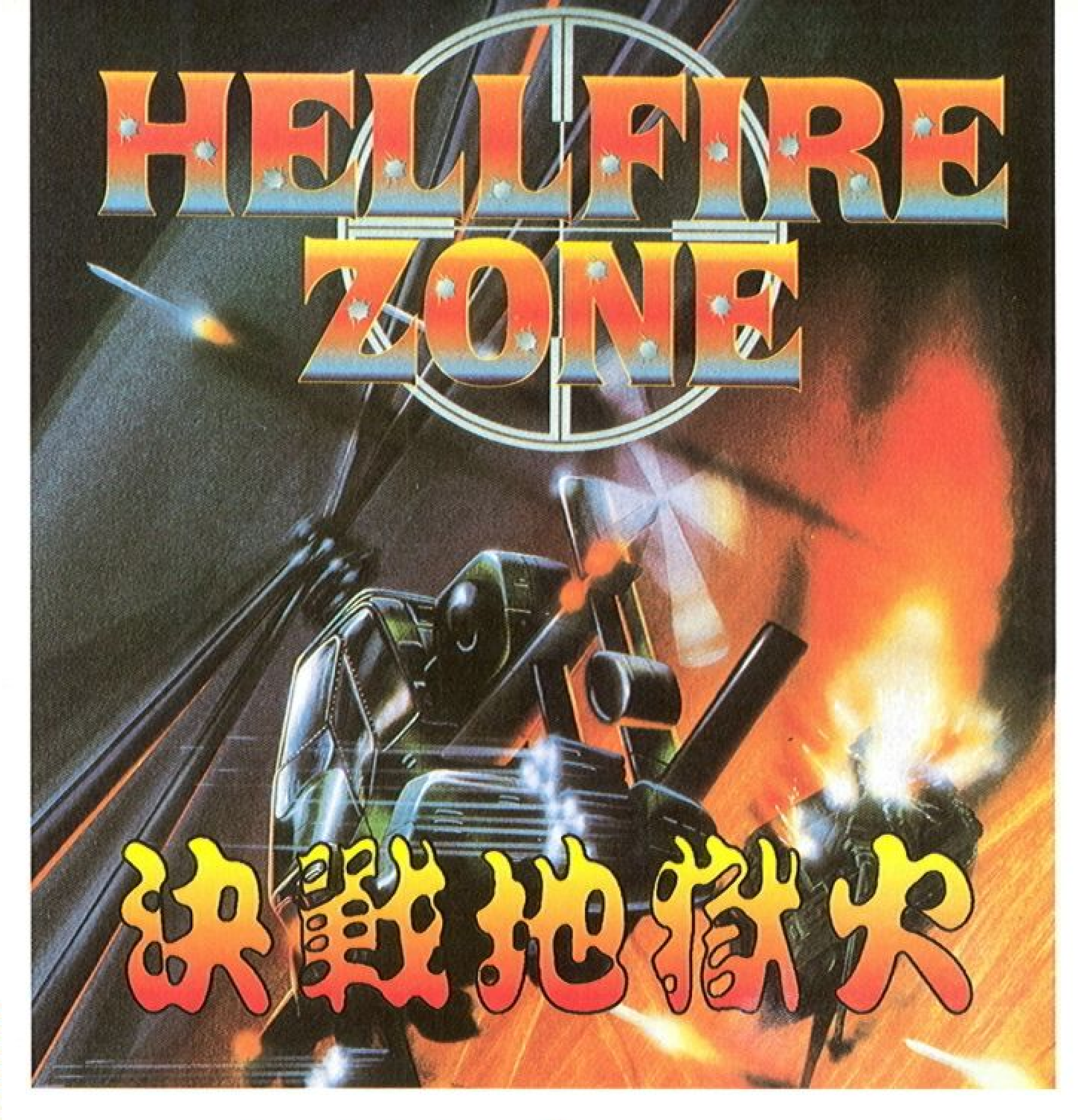
群英靶場






●出版公司／第三波

■本文作者／張世松




決戰地獄火




當筆者奉命評論決戰地獄火這款遊戲時，心裡頭實在是又興奮又緊張，興奮的是這遊戲是動作篇；緊張則是在玩過這款遊戲之後，一時之間居然不知該從何下筆（原因是…），停頓思考片刻之後，覺得還是透過遊戲的流程來一步步解剖這款遊戲較為妥當。

決戰地獄火雖然是光碟版遊戲，但實際上也只是利用光碟這個儲存媒介罷了，不過遊戲可以直接在光碟上面執行倒是一個不錯的優點，但是光碟機的速度本來就比硬碟慢，假如您嫌等待時間太久，而且硬碟又有足夠空間（21MB）的話，小弟還是建議您將遊戲拷貝到硬碟遊玩比較快。

決戰地獄火



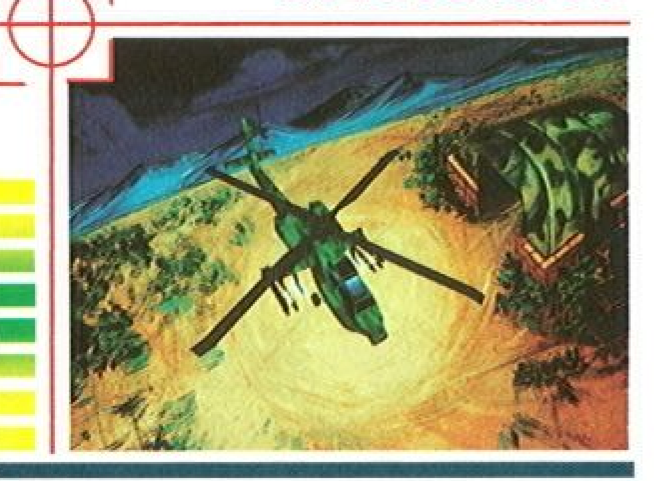
決戰地獄火的遊戲片頭說句老實話，並不是十分的精彩，只是由數段半動畫的畫面所串接而成，不過我們不是常常說，光由片頭來判斷遊戲好不好是不對的嘛！別管片頭長得什麼樣子，還是趕快進入遊戲裡頭吧！






決戰地獄火的遊戲目的很簡單，就是救出身陷戰場各處的友軍與人質，最後再回到指定的基地降落就行了。遊戲畫面的解析度採用320×400的特殊模式，所以畫面看起來較普通的 VGA 畫面精緻不少，那片藍藍天空要是能夠在台北看到該有多棒，而且背景同樣鮮豔萬分，自機與敵機在繪製上面更是下了不少工夫；更別提各種建築物與飛彈其他東西了，除了美工表現傑出之外，多少也是託此種解析度的福氣。另外，只要您使用的是聲霸卡或其相容卡，就可以聽到還算不錯的音樂與音效，可惜的是並沒有支援 Wave Table，要不然表現應該會更好。

決戰地獄火



決戰地獄火是一款相當典型的動作射擊遊戲，既然是動作射擊遊戲，那麼操作界面的優良與否就是遊戲成功的關鍵所在，非常可惜的一點是，這就是決戰地獄火的最大致命傷。在這個遊戲當中，您必須一一找到需要救援

的無助人們，可是遊戲並沒有提供雷達的功能，所以您必須注意看直升機的武器準心游標前方處，那裡會出現一個『＾』型的箭頭指示下一個該到達的地點方向，當您到達這個地點之後，就會再出現新目標的方向，如此一直到任務完成為止。

決戰地獄火



沒有雷達還不是最糟的事情，操作界面設計不良更是會叫玩家動不動就發火。由於遊戲有高度的設計，所以操作直升機移動並非單純地光靠上下左右就可以完成，上下變成了高度變換鍵不說，直升機要前進的話還得先用左右鍵轉到想要前進的方向，再按「＋」鍵加速前進，要拾取武器或是救助人員之前一定記得先按下「－」鍵將直升機在原空停下，然後再按下下鍵將飛機給停在地面上，否則就會遭到機毀人亡的命運。

說到機毀人亡，更是筆者的一場大惡夢，由於遊戲判斷飛機毀壞的條件過於嚴苛，所以雖然只是輕輕碰一下，就有可能造成整台直升機爆炸，最慘的是之前您所有的努力都不算，還得要回到出發點從頭玩過。一次兩次這樣子也就算了，偏偏遊戲沒有雷達的設計，玩家根本無從判斷敵機與飛彈攻擊的方位，只能乖乖地等他們到達之後，再盡最大的努力去閃躲他們，而且多半根本就來不及閃躲，既使幸運地閃掉也有可能因此不小心撞到東西而墜機。還有一個設計也很奇怪，

決戰地獄火




您必須去看武器準心游標的形狀來判斷現在使用的武器，為什麼不直接在畫面上面用個小欄位來顯示武器種類與數目呢？每次想要查看還得按下 Esc 鍵叫出狀態畫面實在是非常不方便，尤其是戰況激烈的時候那還有那個美國時間去按 Esc 鍵呢？

雖然決戰地獄火是由 Game Tek 公司所發行的遊戲，但是在遊戲當中根本就沒有瞧見該公司的 Mark ，拉斐爾猜想這款遊戲應該只是受到委託代為發行的小品遊戲，要不然Game Tek經由超級快打旋風Ⅱ Turbo所打響的名號就會給毀於一旦了。除非您

決戰地獄火



對這類的類立體動作射擊遊戲有著濃厚的興趣，或是真的很無聊想打發時間，否則筆者不建議您購買這款遊戲回來遊玩，因為小弟不想讓玩家再遭受像拉斐爾一樣的痛苦。唉！筆者待會兒還是去玩Sega Saturn的太空戰鬥機外傳，以便發洩出積壓以久的不滿情緒吧！

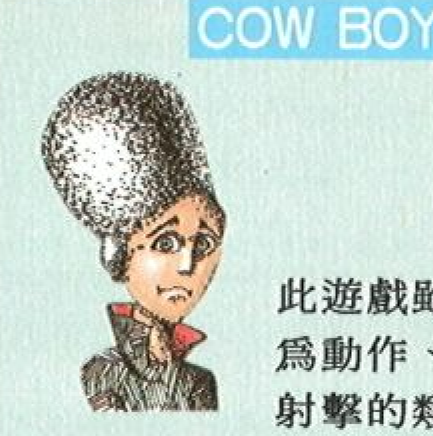
決戰地獄火




萬歲！終於完成任務！還放煙火呢！

## 群英會審 VER 2.0

**COW BOY**



此遊戲雖為動作、射擊的類型；但實質上並不如筆者想像中的那麼有趣。在操作介面上並不十分順暢，內容略顯單調，若再加強，也許會更好。

**CYBER**

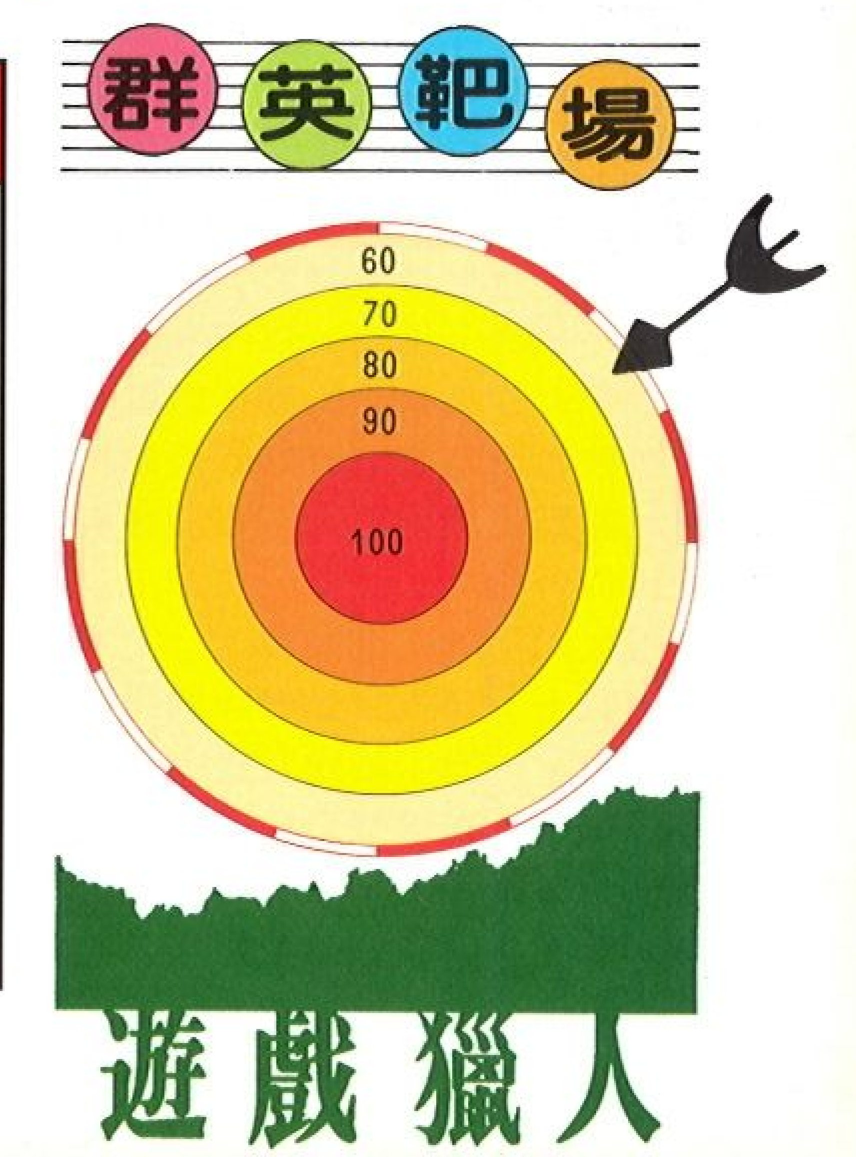


遊戲的畫風與景緻，是本遊戲最大的特色，但操作介面上的使用並不順手，降低了動作遊戲的水準，甚而連各個方向的移動也很不方便。

**DRAGON**



由於畫面使用 320 × 400 之模式，所以較一般的VGA 畫面細緻些，但由於操作介面的設計不是很恰當，所以遊戲進行時會感到有點手忙腳亂的感覺。



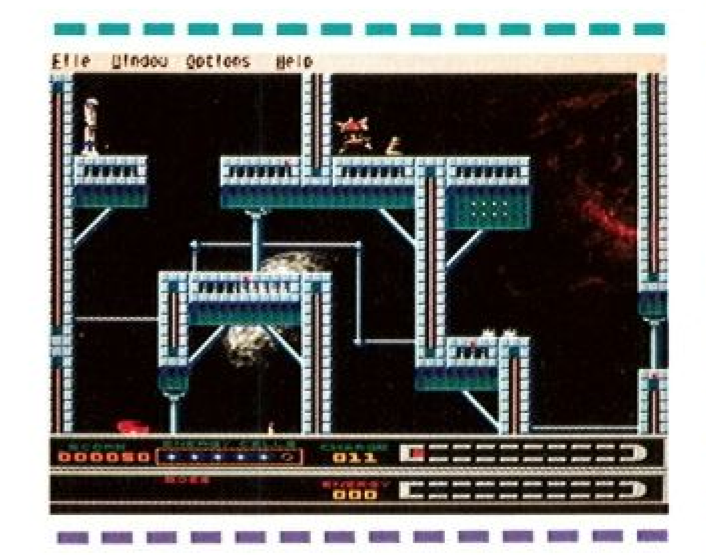




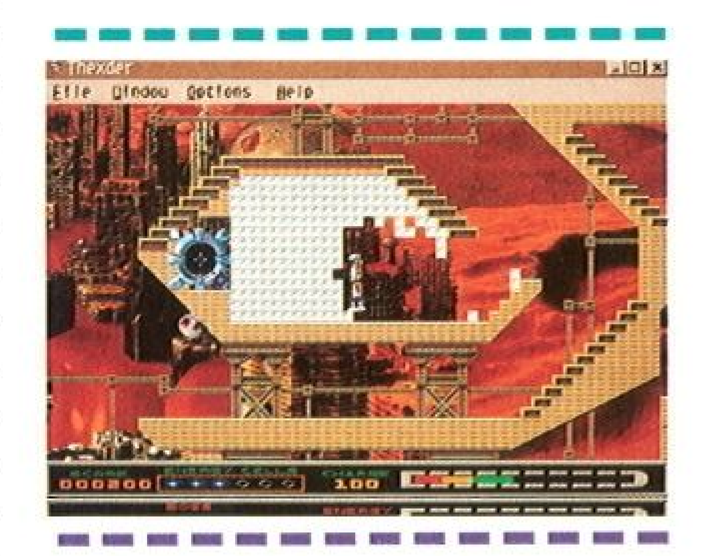

# 機甲戰士

●出版公司／第三波
■本文作者／鍾凱文

Windows 95上市，在電腦業界帶起了一股劇烈的旋風，不但硬體廠商紛紛推出相容於 Windows 95 即插即用（Plug and Play）的周邊配備，軟體商以 32 位元程式碼、支援 Windows 95 作爲應用軟體的賣點，連遊戲廠商也跟上腳步，推出相容於 Windows 95 的遊戲，甚或直接以 Windows 95 爲平台，開發視窗遊戲。今天我們要介紹的「機甲戰士（Thexder）」



，就是Sierra推出，以 Windows 95 平台作爲號召的動作遊戲。舊瓶裝新酒？遊戲資歷較長的玩家，看到「機甲戰士」可能會有一種似曾相識的感覺，沒錯！就是很久以前的「機動戰士」。「機甲戰士」可以算是改版的「機動戰士」。換了時空背景，換了遊戲平台，在更強力的硬體背景下，「機甲戰士」有沒有更出色的表現呢？讓我們一起來看看吧！在「機甲戰士」中，你操作一台機械戰士，到各個星球執行戰鬥任務。每個星球上都有五到六個場景，你得先通過這些場景，然後你才能見到大魔王。擊敗大魔王之後，就能進入下一個星球。每個關卡的難度會慢慢遞增，愈到後面就愈難。這種遊戲方式，和一般遊樂器上的動作遊戲相當類似。比較特殊的是，遊戲主角具有「變形」的能力，可以在飛機和機械人兩種型態間相互變化，玩者必須善用兩種不同型態的特點，才可能穿越某些特別設計的地形，這項設計讓遊戲的可玩性增加不少。



## 新視窗環境

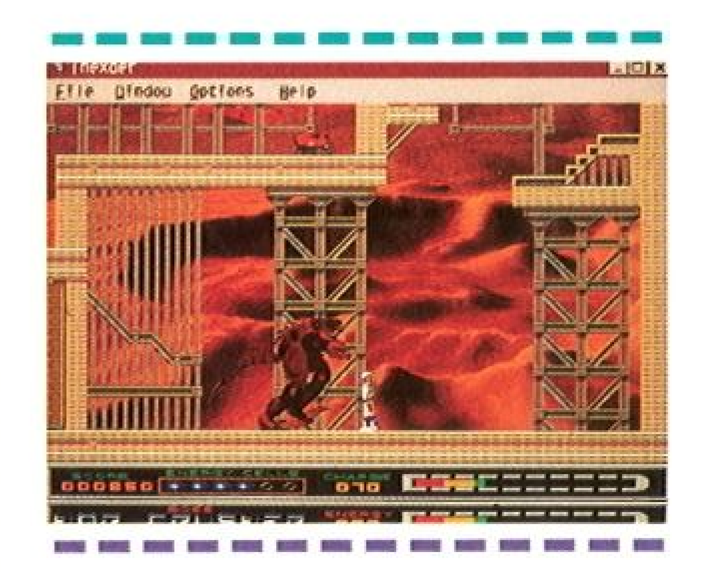
既然號稱支援 Windows 95，遊戲自然得善用「視窗」作爲使用者介面。在「機甲戰士」中，你會看到一個主視窗，顯示目前主角所在的場景；下面接著一個附屬視窗，顯示整個地圖；左邊有武器選擇視窗、特殊物品視窗和敵人選擇視窗，看起來頗有創意。不過遊戲設計者似乎對 Windows 95 程式設計並不十分熟悉，因爲每個視窗都開了一個 Process（一個 Process 相當於一個獨立的程式），於是你會看到 Windows 95 畫面下方的工具列一下子就多出來五個視窗選項，把其他視窗選項的空間搶光了，如果遊戲視窗不小心被其他視窗蓋住了，還得一個一個點上來，相當不方便。比較好的作法應該是以 MDI（Multi-Document Interface 多視窗顯示介面）把所有遊戲視窗給黏進來，一來美觀，也不會干擾到其他程式的運行。



## 圖形、聲音、操作、Directx

「甲戰士」應用了 Microsoft 爲 Windows 95 最新制訂的 GameSDK，也就是一般人所謂的 DirectX。DirectX 包括了三個部份：直接繪圖 DirectDraw、直接發聲 DirectSound 和直接播放 DirectPlay，結合這三者就能讓 Windows 95 下的遊戲充分發揮視窗的威力。DirectX 的威力眞有這麼強嗎？從「機甲戰士」畫面和聲音的表現我們可以窺知一二。

在畫面方面，雖然是256色的畫面，但是感覺和 16 色的效果相去不遠，顯然遊戲美工並未善用解析度和顏色的優勢。可能是因爲解析度高的關係，畫面上的人物好小，看起來一點也不過



癮，而且沒什麼質感不過爆炸倒還畫的滿漂亮的，頗具實感。靠著 DirectDraw 的協助，遊戲場景的捲動堪稱順暢，無論左右捲或上下捲，都相當的平滑，幾乎沒有遲滯的感覺。音聲效果是「機甲戰士」中比較値得一提的。「機甲戰士」應用了 DirectX 中的 Direct Sound 來發出音樂和音效，所以在進入關卡之前，遊戲會花上一段時間合成音效資料。遊戲中的音效相當豐富，舉凡雷射、爆炸還有語音，如果你注意聽，會發現聲音還有左右的分別，你能清楚辨別聲音的方向和來源。在遊戲操作方面，玩者可以選擇使用鍵盤或搖桿操作主角，操作性堪稱良好。主角具有變形功能，在機械人狀態下，可以定向射擊（電腦會自動幫你瞄準，蠻方便的，可惜有時候會打錯目標）、移動和跳躍，在飛機狀態下，可以朝上下左右飛行，常用來穿越崎嶇的地形，因爲飛行速度頗快，不太好控制，所以常會撞上障礙物，在碰到障礙物時飛機會自動變回機械人。



## 遊戲的致命傷

遊戲內容的貧乏，是「機甲戰士」最大的致命傷。遊戲的類型，是多年前遊戲的翻版，關卡設計缺乏創意，敵人種類太少。





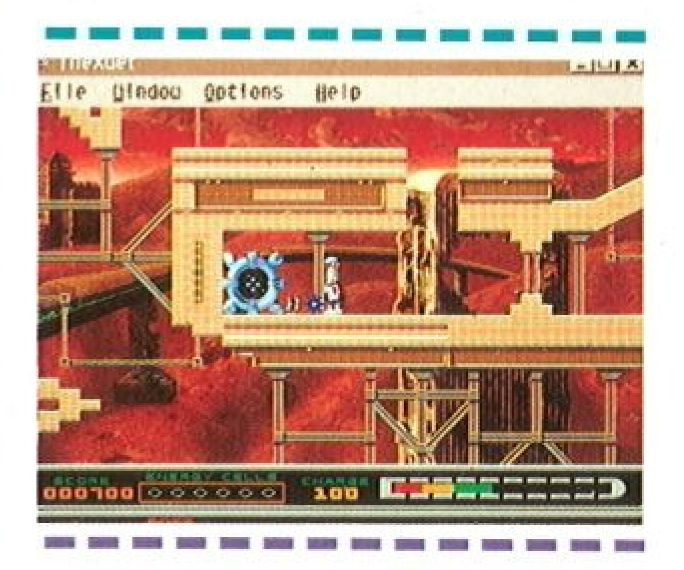


說老實話，這樣的設計實在很難提起玩家的興致！筆者的室友看到這個遊戲，還以爲我閒的發慌，連八位元時代的遊戲都拿出來玩了。改版以前的遊戲，不能只是一味的抄襲，還要加入新的創意才行，最成功的例子是「超級運動員（ Lord Runner ）」，不但喚起老玩家的兒時回憶，也獲得新人類的青睞。可惜「機甲戰士」只有抄襲、創意不足、新瓶裝舊酒，算是滿失敗的例子。



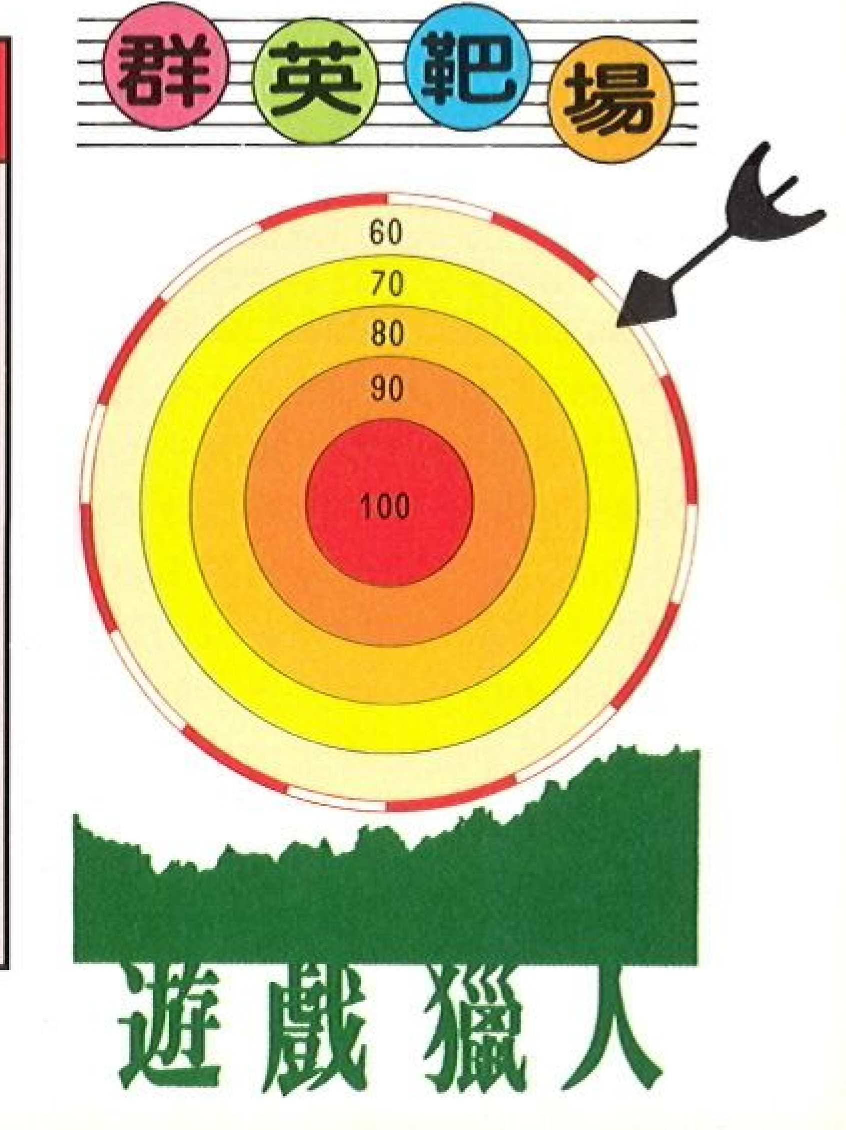
## 結　語

總結來說，「機甲戰士」只能算是個普通的遊戲，除了支援 Windows 95 新的視窗介面以外，「機甲戰士」的遊戲內容實在乏善可陳。雖然說在視窗環境下，遊戲的製作受到相當大的限制，但那也僅止於「程式技術」上的限制。但是在「機甲戰士」中我們看到的，不單單是畫面的貧乏，甚至連遊戲的創意都喪失殆盡。希望在未來，遊戲設計者都能善用與生俱來的想像力和創意，營造更綺麗璀璨的遊戲世界，不要只注重在技術、畫面、聲音等外表包裝上花工夫，應該多花點心思在遊戲內涵身上，畢竟外表和噱頭只能吸引玩家的注意力，眞要大家喜歡，還是得有內涵才行。

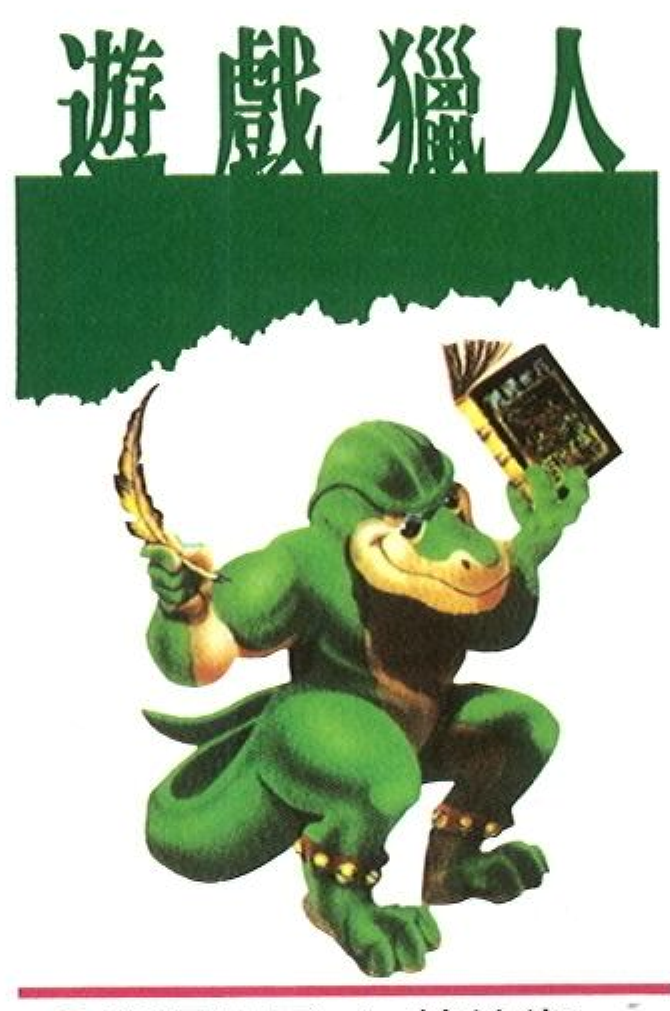


## 群英會審　VER　2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
|---|---|---|
|  遊戲內容可說乏善可陳，沒什麼創意性。唯一在新視窗玩境設計中，有特殊物品視窗、清晰簡單。總歸，若能在內容編排方面多花巧思會更好！ |  動作射擊遊戲往往容易流入缺乏劇情，娛樂效果欠佳，而這套機甲戰士，不能免俗的也犯上相同的錯誤，只有音效方面頗具風格。 |  以 Win 95 做爲號召的機械人動作遊戲。由於玩者所控制的機械人可變形，使得原本略顯單調的遊戲過程增添了變化性。聲光表現頗佳，但可玩性則略顯不足。 |



# 遊戲獵人



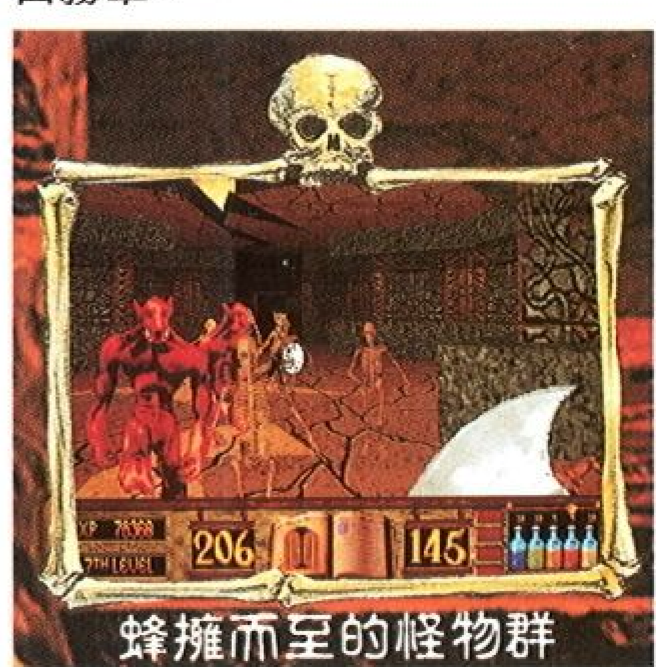



# 巫魔天境

●出版公司／ 英特衛

■本文作者／ ALEX

曾幾何時，只要提到 3D 立體動作遊戲時，總是自然而然的要端出箇中翹楚 DOOM 來比較一番。也的確啦，光是「DOOM LIKE」這個世紀新詞，就足以顯示 DOOM 在電腦遊戲上有其不可抹滅的烙印，和難以撼搖的宗師地位。再者，沒見識過 DOOM 的玩家諒必屈指可數，所以拿她來做說明比較，相信也較能避免「鴨子聽雷」般的雲山霧罩。



蜂擁而至的怪物群

無可諱言的，雖然之後出現了多款仿效的遊戲，且改良的效果頗有凌駕之趨，但終究改變不了 DOOM 這開山鼻祖的事實。「巫」片仍新近類似遊戲的新作，受到 DOOM 先入爲主的印象影響所致，玩家若想由這款遊戲裡獲得較新奇的「驚艷」，恐怕是會失望的。

首先，由於遊戲背景設定爲古代，因此使用的武器不外刀、劍、斧、戟、鉤、叉等古兵器，揮砍之間自然不若現代重武器的淋漓痛快；法術方面儘管火球、冰凍、飛箭齊備，可惜在效果上的表現上稍嫌平淡了些，這方面遠不如「 HERETIC 」光彩眩目。値得稱道的是，「巫」同時提供了兩種解析模式支援玩家需求，二者所呈現的畫面精緻度當然不可同日而語，唯獨玩家的電腦如若不夠奔騰，或是記憶體在 8MB以下的話，奉勸您還是乖乖的選擇 320 × 200 的低解析進行遊戲吧，否則會比看幻燈片還累人。



簡單明瞭的地圖

遊戲總計二十五關，各個關卡都有獨具的特色，雖然關卡大小不等，但都不很複雜。跟同類型遊戲一樣，無非是在偌大的場景裡尋找過關的鑰匙，這類型遊戲之所以吸引人，除了殺戮的快感之外，大抵就是四處摸索的樂趣。隨著解開環環相扣的機關而生的成就感，乃至挑戰大魔頭，或可稍稍彌補現實中的種種挫折，畢竟眞實的生活是無法存檔而重頭來過的。

這類遊戲的要件之一就是地圖顯示，「巫」片的立體結構同樣是垂直空間無法垂疊（上下層空間無法共存），所以地圖也就顯得簡單明瞭，白色實線表示「透天」的實牆，其餘則皆以紅色實線涵括，視覺上很有秩序感。遊戲中按〔 F9 〕再配合方向鍵可以隨時調整音樂和音效的音量大小，音樂的表現沒有讓草民留下太深刻印象，倒是音效表現得不錯。如果將音樂關小而將音效開到最大的話，隨著刀起劍落，玩家將會聽到自己的心跳聲…不錯是吧 ?!



後面的Midian才可怕



左邊乃出關所在

在幾個關卡中，當翻遍整個場景之後還是找不到關鍵的鑰匙時，不免懷疑自己的老花又加深了，莫非是程式設計者拿錢不管事？其實是漏掉了開門法術卷軸

，由於數量有限，因此儘管它可以替代任何鑰匙，但必須使用在刀口上才行，否則很容易就玩不下去了。送給各位玩家一個耶誕禮物…此法術卷軸也可以推開整面牆…



很難纏的火龍

遊戲中有幾樣道具是滿厚道的設計，拿到道具後在一定的時間內，可以因所受傷害的強度而相對的提高生命值，也就是說，所受傷害越大反而能活得越長，像這個時候若「祖上有德」能碰上兇狠的角色是再好不過了。除了四種困難度供選擇外，還有一項 BLOOD&GORE 可切換血腥的程度，開啓這項功能可以「欣賞」到血水噴灑和五花肉橫飛的特效。有一點須留意的是，除了各式鑰匙和開門法術卷軸外，各個關卡裡都需要先拿到五角星形（ Pentagram ）才能使過關的傳送點發生作用。此外，將所見到的木桶一一劈開也時有所獲。

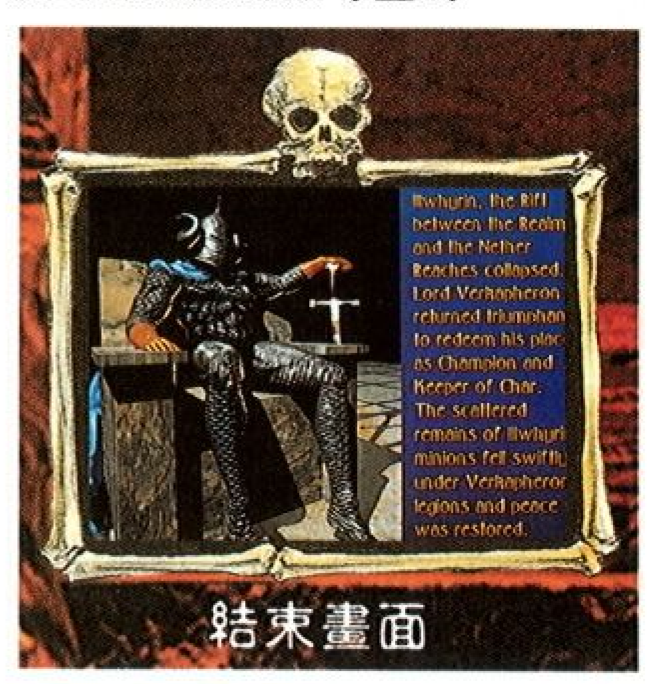
由於這時候的鑄劍術不是很精良，所以各式武器使用不久後就得報廢，玩家若是偏愛某項武器也會受限於此，即使怪物遺留下的武器就在眼前，但倘若手中的同式武器還未達折舊底限的話，還是無法更換的。因此找鑰匙之餘，最好也能記住心儀的武器座落何方，以方便適時回頭拿取。



王見王的最後終戰

依草民的體驗來說，對付幾種如 Grey Witch 、 Skeletal Witches 和 Guardian 的狠角色時，若旁邊無其它怪物群擊的話，利用弓箭慢慢地射殺反而是最省力氣的方法。因爲揮砍刀劍的動作太大，舉起刀劍時的空隙很可能已經遭受了連珠砲似的攻擊，這時候還得顧及直線下降的生命值，哪能展開全力攻擊？弓箭就不同了，只要第一箭射中了就可以等著收屍，因爲這幾種怪物在遭箭射中後，都有後退或轉動身軀的慣性，待牠回頭做出攻擊動作時，第二支箭早已經射出了。這種攻擊方式除了消耗一二十支箭外，可說是毫髮無傷，更不用猛灌各式藥劑了。

還有一點必須提醒玩家，這款遊戲是採取點數累積來提昇等級的，舉凡殺敵，取得特殊道具或抵達特定地點時，都會獲得爲數不等的點數，而等級則除了最基本的生命值上限不一樣（上限非僅一百）和使用武器的限制外，其和法術卷軸、特殊道具也是息息相關的。有些法術卷軸限定某種等級才可使用，而攻擊性法術又會因等級不同而有攻擊力和有效射程之別。具有時限的特殊道具，也會依各等級而在時間上有長短之分，這些因素在進行遊戲時都應該加以考量的。



結束畫面

就像有人傻到必須看著魚兒在水中游動，才能領悟力爭上游的道理一樣，草民也在結束了這款遊戲之後，才肯定了 DOOM LIKE 的遊戲又添了一筆。

## 群英會審 VER 2.0

### COW BOY



在策略遊戲中，故事背景內容、法術效果、關卡設定及音效表現上都實爲重要。而「巫魔天境」無不顯示這個遊戲在製作時如何匠心獨運，精彩的情節有待您去發覺吧！

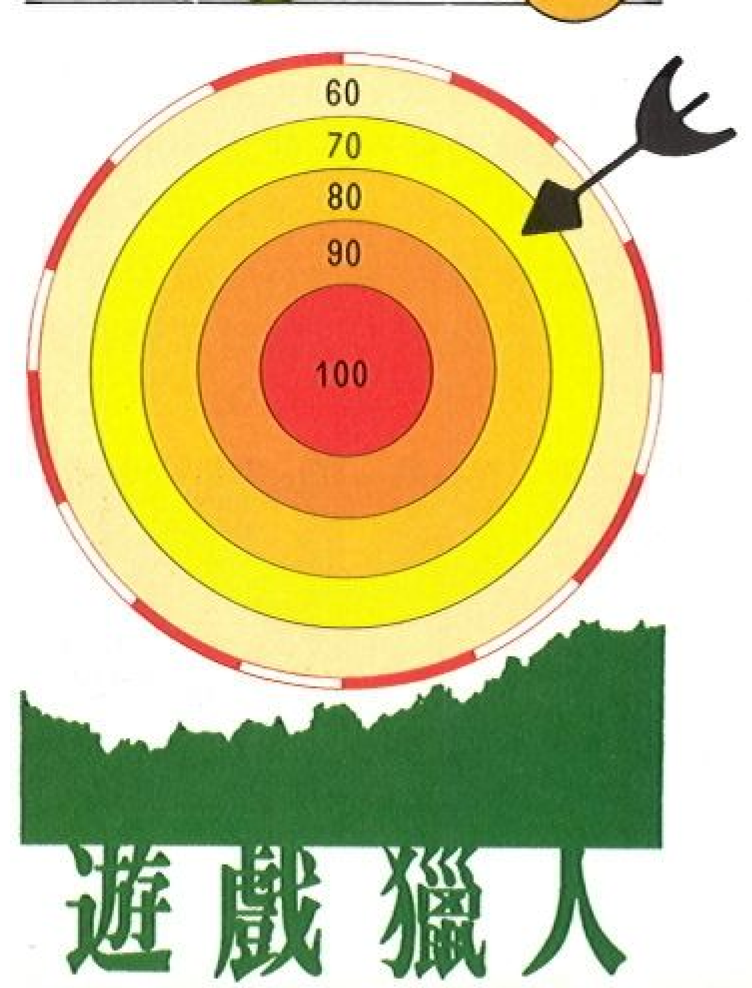
### CYBER

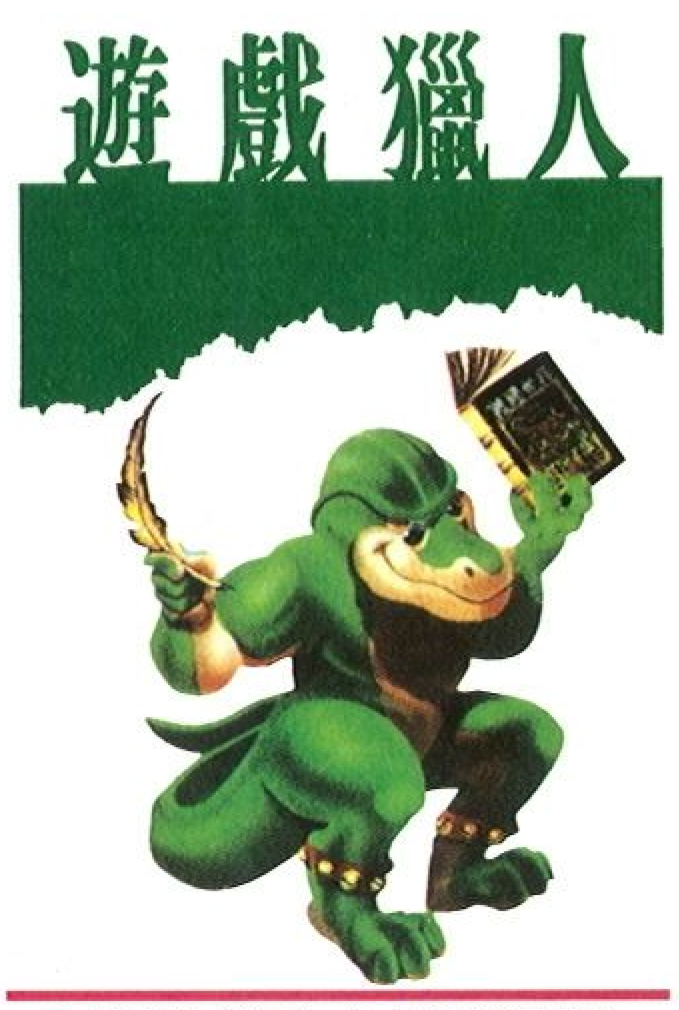


遊戲中有些創新的點子，不過想要跳脫傳統 3D 立體動作遊戲的巢臼卻也不易；音效上的表現相當不凡，甚至還爲「嗜」血的玩家設計了可切換的功能，整體而言算是個不錯的遊戲。

### DRAGON

類似「毀滅法師」的DOOM-LIKE 遊戲，可支援 SVGA 模式，使得遊戲畫面十分精細，因爲加上等級的限制，使得遊戲充滿了 RPG 的感覺。









●出版公司／ 華義國際

■本文作者／ Guderian

獨特的「小人兒戰鬥」系統一直是吳氏工房的註册標記，筆者在魔域傳說IV波斯戰記中已經領教了這一套系統，實在是不錯的設計。這次的設計少了疲勞度的設計，使得玩家在練功時能更專心，而不用考慮來回村落以恢復疲勞，算是較體貼的設計。不過遊戲的進行已由多線進行改爲單線進行倒是比較可惜，不過幸好在增加場景及人物升級的圖形上改良倒也有些彌補，整體來說，玩起來比波斯戰記要難一些，且因爲是單線劇情進行，玩家的自由度是減少了一些，但仍是值得一玩的不錯遊戲。

##  劇情

由波斯戰記的王國之間的爭鬥，改爲天使與天使之間的正邪之爭（也許根本只是意氣之爭），有時會覺得根本沒有必要展開這場天使之爭，不像波斯戰記那般是非分明。或許這就表示天使



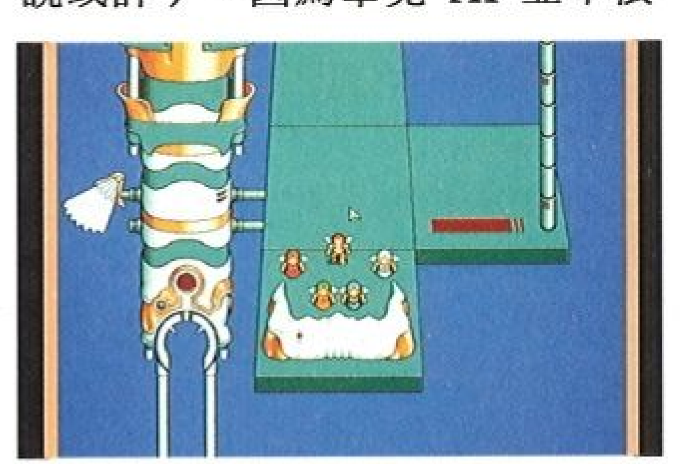
也和人類一般，老是爲了意識形態在爭吵不休甚至開打。看來天國大概也比不上我們的立法院（面對鏡頭時才眞戲假作一番，何必眞打呢？）Anyway，反正不管開打理由是否牽強，想玩的人只好代表阿爾卡德，和地獄以及天界的其他敵人交戰。首先由於阿爾卡德被打入魔界又和同伴失散，因此如何提昇等級並找尋伙伴是很重要的；當然此時戰鬥會



很艱苦，一不小心主角就掛了，買些回復藥並且注意不要被敵人圍毆是生存的不二法門。隨著劇情發展，主角將從魔界回到地上，再回魔界然後重返天界，小心一些伙伴及 NPC 的忠告，那樣可以幫助你早日完成任務。

##  戰鬥

「小人兒戰鬥系統」是一種即時戰鬥，不過有三種速度可以調整，純練功時可用“1”速，面對強大敵人時可用“2”或“3”速，才比較不會不小心就 GAME OVER 。至於隊形看地形去決定，如果玩家覺得戰鬥效果不好，老是有人落單被圍毆的話，調整隊形或許會有用（我是說或許），因爲畢竟 AI 並不很



成熟，（太成熟的話玩家想贏就難了）。不過至少敵人也知道想辦法圍毆，而且常用車輪戰，只要某個敵人快掛了，他會趕快閃一邊去休息恢復體力，因此玩家最好採各個擊破，並且對敵人要窮追猛打，必要時用回復藥或是退到角落休息，才不致遭敵人毒手。地形也是一個可利用的的技巧，因地形有高低不同，有階梯

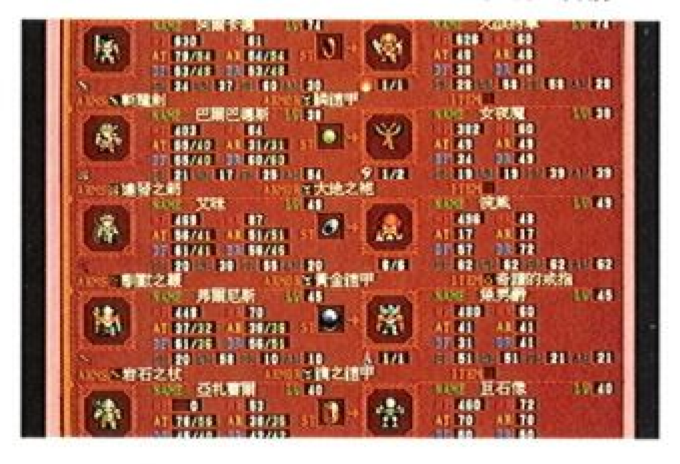


時往往就可分隔敵人（因為他們不太會爬樓梯），若對付空曠地中的多數敵人，而我方人物等級較弱時，就要避免快速戰鬥，集中全力打擊某些特定敵人，減少其數目後就較容易打發。



## 參 寶物

以往道具或寶物都只能配帶一種而已，要是用完了，在戰鬥中也無法補充；如今除了武器、防具、召喚石之外，還可帶其他道具一種，而且在戰鬥中也可更換道具。不過可惜的是有些道具只是在特定過關條件下有用，用完了還賣不掉或是只值0元（那何必賣掉呢？）隊伍中每個人的武器也不能通用，用槍、劍、杖、箭、球、爪、鞭等不同武器，

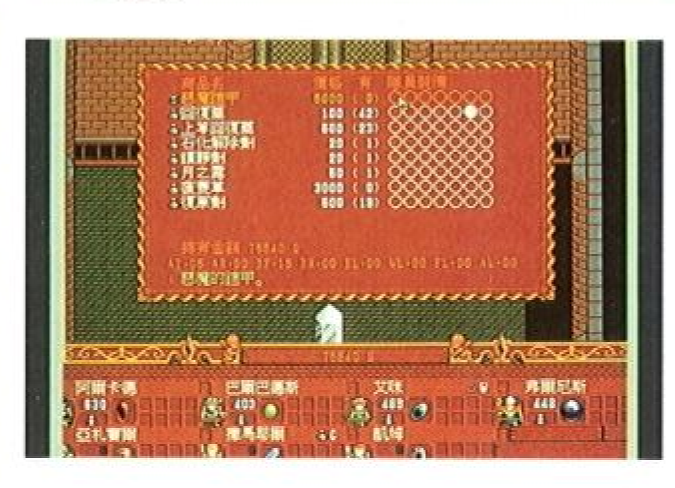




雖然每項武器各有特色，但選擇之間也很煩人，最好隨時可查看所有物品的屬性、功效等比較好。而召喚石是不錯的設計，可在大型作戰中增加我方戰鬥力、避免人員無謂損耗，可惜的是會浪費經驗值的獲得。



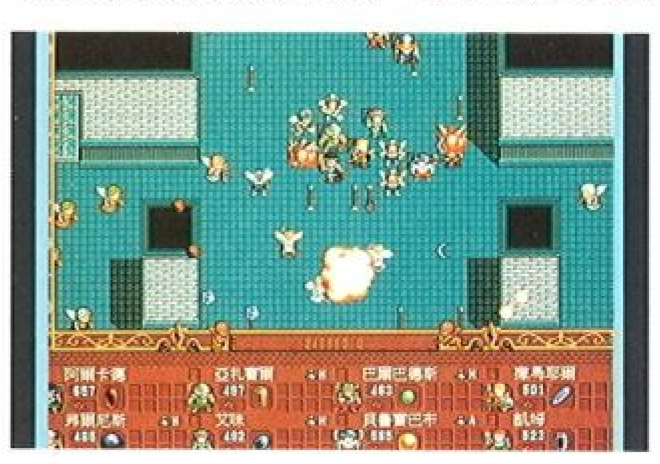
## 肆 屬性



延續了波斯戰記的風、火、土、水四種屬性，利用互相剋制的原理，使得玩家在戰鬥中能較容易勝利，但也因為有時忙著練功，也不太理會那複雜的相剋公式，所以反而只是麻煩（玩 RPG 或許更需要心思清明，凡事計算，那也太累了）。每次在給獎賞點時只好平均分攤，誰也不曉得下一場戰鬥該用火系還是土系，乾脆平均培養各種人才吧！不過如果玩家有心的話，應該可以少一些練功的時間而早日破關，筆者是練功狂（況且練功畫面也不單調），因此也就樂於練下去了。

## 伍 結論

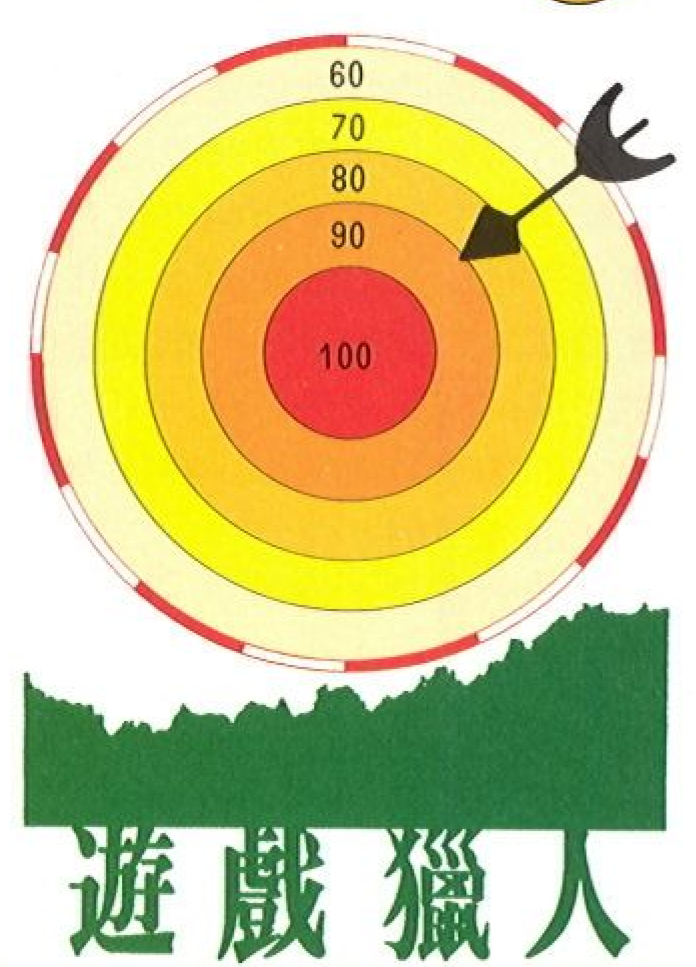
這個遊戲在安裝後，令筆者吃了不少苦頭，怎麼一直無法進入遊戲呢？後來終於找出硬碟不能用IDE驅動程式，拿掉就可以



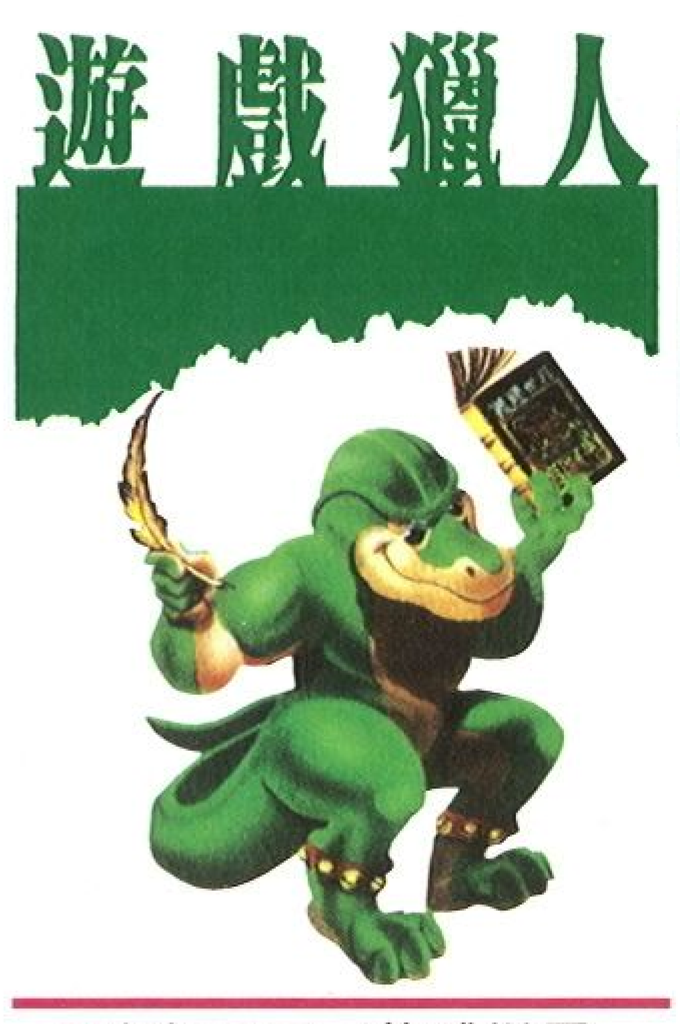
了。音樂及音效都不錯，加上有翅膀之後就可以飛，也是原波斯戰記所沒有的（不過在進出門的時候挺不方便），可惜的是以往由於有許多不同的人物加入，又可以募兵，因此可組成許多支強力部隊在各地區作戰，現今變成單線劇情，倒令人覺得較無變化（不過比較像 RPG 了），人物升級時外表服裝改變是項不錯的設計，比起原作的升騎士較富趣味，不過許多小人兒好像都十分眼熟，根本都是原波斯戰記的人物比較多，或許這算是投機取巧吧！但是明顯的 BUG 比波斯戰記少多了。不管玩家是否玩過波斯戰記，我想黑暗天使是值得一玩的。

## 群英會審 VER 2.0

| COW BOY | CYBER | DRAGON |
|---|---|---|
| 以波斯戰記衍生的天使間正邪之爭為故事背景。在戰鬥效果及物物屬性設計上略顯不足，讓玩家操作起來似乎不太帶勁。只有在音效表現上感到相當欣慰！ |  整體而言設計的都還算不錯，若能再針對物品及屬性方面的設計加以改進，會使遊戲更完美，而戰鬥部份也有些許的缺失，玩起來總感覺不太順手，不過也還不失為可以玩一玩的 GAME！ |  即時戰鬥型態的戰略 RPG 基本上可算是波斯戰記的姐妹作。戰鬥時一堆可愛的小人物，使得遊戲看來頗為熱鬧，整體來說，比起波斯戰記進步了不少，但仍有再改善的空間。 |



# 遊戲獵人






●出版公司／軟體世界
■作　　者／HJL

這兩年來，個人電腦的發展只能用一日千里來形容吧！隨著個人電腦運算能力的提升，顯示系統的強化，還有資料儲存量的擴充，越來越多動作遊戲或者是標榜 ploygon 的遊戲出現在 pc 上。坦白講，這些遊戲做的還眞的是不錯，不過先決條件是各位必須配備一台高檔的 PC，不過這些所謂高檔的 PC，筆者相信在半年以後就會變成所謂的中級配備，然後會變成標準配備。Anyway，隨著國外動作射擊遊戲數量的增加，國內也越來越多廠商投入動作遊戲的市場了，現在我們來仔細看看這款遊戲吧！

這款遊戲的安裝堪稱簡單方便，唯一的小缺陷是，如果你的音效卡設定不當的話它可能會在進入遊戲的時候就停在那兒不動了。必須重新開機重新設定才行，除了安裝簡單，說明書也有還算是清楚的基本操作說明，甚至在遊戲說明書的最後，廠商還提供了幾款密技笈供各位使用，在筆者的感覺裏面增加金錢的密技算是最有用的。

雖然整體上很簡單，不過說明書上有一些小錯誤，讓筆者在一開始進入遊戲的時候覺得蠻困擾的，好比說 PSB132、133 這兩款機器人，它應該是按往上的箭頭，並同時按投擲鍵才能發射引導飛彈，但說明書上面卻寫成按往下的箭頭，使筆者一開始根本沒辦法操作這台機器人對抗對方的優勢武力。

安裝好之後，進入遊戲會先看到一小段故事，然後遊戲會有一段片頭動畫，接著玩家就進入機甲獵人戰鬥基地了。在戰鬥基地中最重要的地方是機甲獵人買賣場，這是一台小小的機器，另外還有任務簡報室、訓練室以及甲板。任務簡報室裏面，玩家可以取得目標基地的資訊，以及敵方各種機器人的訊息；在訓練室裏面，則提供了一條固定長度的走道，玩家可以隨時進入這個訓練室，選擇你所想要選擇的機器人，做一番練習。

玩家進入遊戲之後，可以先在訓練室稍微練習一下機械人的操作，隨即便可透過機器人買賣場進行選購。

在這個畫面，你可以購買、販賣機器人以及機器人的各種配備。遊戲中設定了十種機器人可以供你選擇，另外，每一種機器人可以購買生命包、雷達以及數種不同的飛彈和手榴彈，雖然買入的機器人再予以賣出會有折舊，不過遊戲中提供了增加現金的密笈，所以價錢就不是什麼問題了。玩家可以一口氣就購買品質最佳的 PSB 系列機器人，再搭配上六個生命包、一個雷達器以及滿載的 Box grpnade、Box missile 保証你水裏來、火裏去，沒人奈何的了你，選購好機器人以及配備之後玩家就可以選擇甲板出任務了。

隨著你目標基地的不同，你可以看到幾個不同的動畫，這些動畫的設計以及構成，說實在的筆者覺得相當相當有水準，另外播放也相當地順暢，到達目標基地上空之後，選擇一台機器人執行任務。你可以同時攜帶兩台機器人，但是只能派遣一台値勤，等到一台失敗了，你還可以再派遣另外一台接續任務。

接下來就是遊戲的重頭戲了，在一個橫向軌道中，玩家的機器人必需對抗對方基地中各種各樣的機器人、士兵、裝甲車，運氣好的話你可以一路殺到通道的最右端，與這一個關卡的魔頭對決，運氣不好的，在路上你就沒有機會再繼續進行遊戲了，如果你能夠擊敗對方的大魔王，那麼你就回到戰鬥基地中更新你的配備或者是選購新的機器人，然後再從甲板上出下一次的任務，用這樣子的方式遊戲持續進行到結束為止。

簡單說過這個遊戲的進行方式，接下來讓我們來仔細分析一下這個遊戲吧！

單就美術而言，這個遊戲的宣傳重點之一就是用 3D 架構製造出來的各種機器人模組，而這個遊戲的美術水準也的確沒讓筆

者失望，誇張一點的說，這算是筆者所看過國產遊戲之中美術表現最華麗的，不但對 3D 的運用相當圓熟，而且在場景佈置上也有相當的水準。

從程式上來看，筆者覺得這個遊戲的程式設計雖然有相當的底子，不過還有許多的進步空間。




筆者使用 PENTIUM100 、16M RAM 、 5.5 倍速光碟機來測試機器，另外又使用了 486DX-33 、 8M RAM 、2 倍速光碟機來測試遊戲，在兩種差異極大的系統上執行的效果居然一模一樣。這種結果，表示程式設計沒有針對高階使用者做最佳化，或者應該說遊戲在設計的初期就沒有打算要把系統的資源完全利用。這種只打算供最低階玩家使用的策略，對高階配備的玩家是很不能忍受的，主要是爲少量資源設計的遊戲，實在很難有耀眼的聲光表現。

也因此，在機甲獵人中，每一個場景都只是一條很單調的橫向走道，不同的只是背景以及走道上的敵機，不像是電視遊樂器或者是其它遊戲機，可以有豐富的機關或者是上下走道，甚至是密門等等，可以供玩家去探索，這種設計玩到最後實在讓人覺得也『橫向捲軸』的太徹底了吧？根本就是機器人版的射擊格鬥遊戲嘛！撇開這個不提，遊戲本身的順暢度是相當的夠的，當然，這還是歸功於簡單的遊戲架構。




在企劃方面，筆者覺得是最弱的一環，雖然這個遊戲在程式和美工的表現都有相當好的水準，可惜就敗在企劃上。遊戲本身的娛樂性不足，操作感覺不太順暢，這些都是企劃不用心的緣故。一個很明顯的例子是：玩家在選購機器人或者是進入訓練室選擇機器人的時後，常常沒有辦法精確的分辨目前顯示出來的到底是那一款機器人（尤其是人形機器人），這時候如果有一個小小的面版顯示你所選擇機器人的型號，那麼問題就迎刃而解了，可是遊戲中使用的居然是 01 、02 、 03 …的編號，更糟的是，這些編號的順序和說明書又沒辦法對上，讓人覺得很不方便的。而購買機器人時，不會預先顯示其基本資料也是相當糟糕的設計。此外，像前面所說到的在每一關關卡本身設計太過單調，沒有往上、往下或其它的分支走道可以去探索，也是企劃力不足的一個象徵。

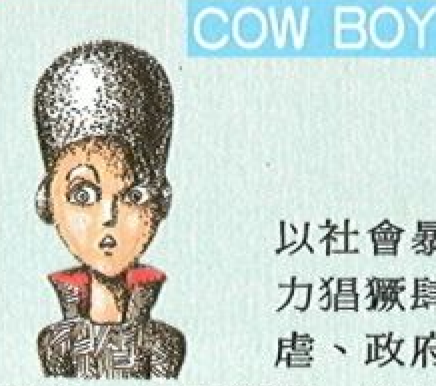
最後來討論一下音效部份，筆者覺得這個遊戲在音樂上表現還算不錯，以 SB16 而言，聲音表現算是還蠻有臨場感的。

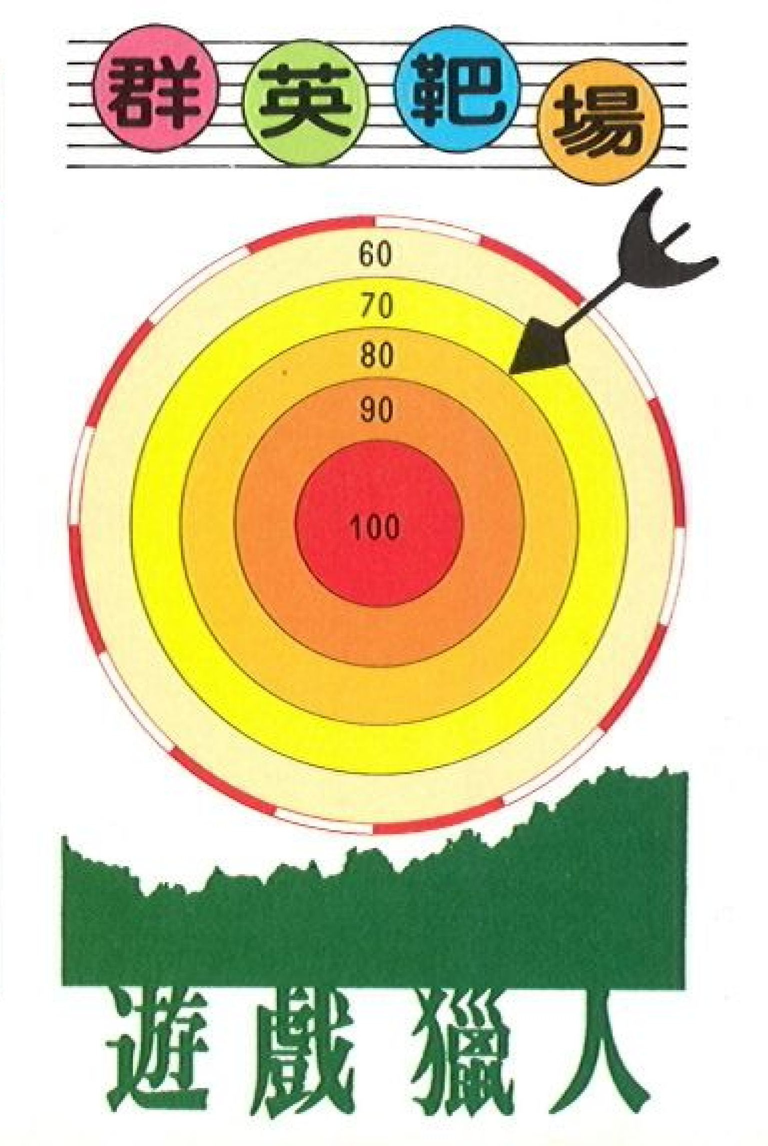
整體來說這個遊戲的表現尙稱不惡，可惜耐玩度不夠，另外，劇情上的表現尤其是差勁。筆者一直到玩完了都還搞不清楚這到底是一個怎樣的時代，而筆者的機甲獵人又做出了什麼有意義的事情？感覺上就好像只是去外面大台電動廝殺一陣。







| COW BOY | CYBER | DRAGON |
| --- | --- | --- |
|  以社會暴力猖獗肆虐、政府無能，進而塑造一個正義組織爲故事背景的動作遊戲。大體上以 3D 動畫製作的場景鮮明亮麗，操作介面順暢易上手，只可惜它的耐玩度不夠，較無變化性。 |  遊戲對硬體配備要求的不是很嚴格，在486的機器上就可以跑的不錯，而畫面也設計的匠心獨運，由 3D 架構的場景也相當令人讚許。但是在娛樂性上卻顯得不足。 | 以機械人爲主角的動作射擊遊戲。在動畫上的表現相當良好，而整體的流暢度也算不錯，只可惜遊戲過程較爲單調，缺少耐玩性。 |






話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之垣途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額 9 元　酬費 900 元，另贈雜誌一期
面額 12 元　酬費 1200 元，另贈雜誌一期
面額 3.5 元　酬費 350 元，另贈雜誌一期
面額 5 元　酬費 500 元，另贈雜誌一期

# 新毀滅巫師（HEXEN）最強秘技




在遊戲中鍵入以下字元即可啓動該項秘技

| | |
|---|---|
| nra | 武器、彈藥全滿 |
| indiana | 物品全滿 |
| sherlock | 過關物品全滿 |
| locksmith | 鑰匙全滿 |
| satan | 無敵模式（過高摔下時仍會死亡） |
| clubmed | 生命力全滿 |
| visit01-30 | 跳關 |
| mapsco | 全地圖顯現 |
| shadowcaster0-2 | 變換職業 |
| kills | 連線死鬥時所殺的數目 |
| casper | 穿牆模式 |
| deliverance | 己方變成豬 |
| butcher | 敵人全滅 |
| init | 重新進行關卡 |
| where | 顯示目前方位 |
| noise | 音效除錯訊息 |
| martek | 輸入三次後將會自殺 |
| conan | 去除所有武器 |

按下列各鍵時，則可直接使用該項物品

| | |
|---|---|
| 5 | Icon of the Defender |
| 6 | Porkalator |
| 7 | Teleport Other |
| 8 | Chaos Device |
| 9 | Disc of Repulsion |
| 0 | Flechette |
| \ | Quartz Flask |

BACKSPACE　危急時所使用：使用所擁有的物品各一項

● LYC

## 驚爆實感賽車（Screamer）秘技

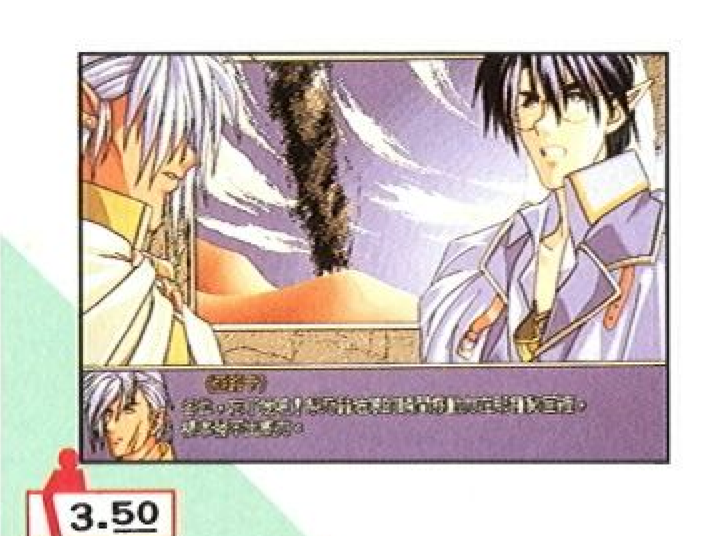

5.00

只要在任何選單的畫面中輸入以下指令

| | |
|---|---|
| VTELO | 出現所有的跑道 |
| INVER | 原來完全相反的跑道 |
| MONTY | 跑道上有障礙物 |
| JOINT | 跑道上有另一種障礙物 |
| CLOCK | 停止計時 |
| TAZOR | 能夠使用子彈車 |
| ABURN | 和其他子彈車比賽 |
| MIRRO | 鏡子模式 |

●俞伯翰

## 獸鄉之守護者　看圖大法


3.50

想看過關的畫面嗎？那種快感眞是難以言喻啊！可是戰鬥之路總是那麼的漫長…，不過沒關係，您可以選擇一個資料很少的檔，將它 RENAME 成為 LGMASTER 檔（無需副檔名），或直接建一個有少許資料的 LGMASTER 檔，存在獸鄉的目錄之中。

則原本主選單上的四個選項，在您建檔之後就變成六個選項，一個是可以看任何一關的圖片，另一個是選擇參與任何一場戰鬥。

●鄭雁

## 鎮暴特遣隊　敵人現身大法



3.50

您曾為了鎮暴特遣隊中隱藏的敵人而煩腦嗎？哈！哈！哈！別擔心，這裡提供了一個修改的密技，包管敵人無所遁形。將遊戲完全載入硬碟後，載入文書處理系統，修改檔案 CRWMAP.TXT 第二行的：map max=80 將 0 改成 2 即可。

P.S：*切記安裝時一定要選擇完全載入喔！*

●鄭雁

## 劍芒羅曼史　經驗值無限增殖法


3.50

在提昇等級時，以提昇一點能力需 80 點經驗值為例，先在 ± 1 的狀態下提昇一點能力，再以± 10 的狀態減少。此時人物經驗值減少 80 ×（ 10-1 ）=720 點，共有經驗值增加 720 點，如此反覆施行，則人物的經驗值雖減少至 0 無法再減，但共有經驗值確不斷增加，上限為 65535 點，如此則可用在各種能力的提昇上。

●王志遠

# 不吐不快

筆者：TACO

## 太閣立志傳Ⅱ

如果玩家們曾深入玩過太閣立志傳Ⅰ，應該會對這款遊戲印象深刻，因爲它的介面已不同於三國志Ⅳ，或者信長野望－天翔記，而參入了 RPG 的模式，這使得遊戲變得更好玩。現在Ⅱ代的 DOS/V 版已經推出頗有一段時間，筆者在將它玩完後，忍不住要讚嘆，這是光榮公司最好的作品！

打從遊戲開始，就有三個人物可選（木下藤吉郎、明智光秀、柴田勝家）當然也提供了創造人物功能。遊戲的目的是助信長取得〝正一品太政大臣〞，不過整個遊戲的過程變數很大，你如果對信長不滿，可以謀反成爲一方霸主，或者離開織田家，另投明主。

在遊戲畫面上，除了人物的肖像不如天翔記那般綺麗外，大致而言，比太Ⅰ進步了許多。音效就如光榮其它作品一樣，普普通通。但太閣Ⅱ好玩的地方就在它的遊戲模式上，一個策略＋RPG ＋養成的特殊模式。以 RPG 部分爲例，太閣Ⅱ的人物屬性分爲基本能（統率力、魅力、武力、內政力、外交力）和技能（辯舌、算術、築城、禮法、茶道、劍術、軍學、騎馬、鐵炮、亂波）玩家們必須在完成信長所交付的任務之餘，盡力提升這 15 種能力，哇！這下有趣的地方就來了，辯舌能力強的話，可以說服別國的武將投奔到自己門下；算術能力強的話，則在米店、馬屋、商店買東西時，可以較便宜買進。劍術強可以宰其它國的武將（但魅力會下降），最有趣的是亂波（一種類似催眠術的能力），有了這種能力，幾乎沒有什麼城池是進不去的（因爲守城門的士兵會呆呆的放你進去），對於探取別國情報很有幫助。

KL 戰上，兵力不再是一切決勝的關鍵，反而是士氣，士氣旺盛的話，以一擋十的情形也可能戰勝對手。如果手下才能很強，在一場戰爭中，計略會漫天紛飛，甚至王費一兵一卒，就把敵軍騙得團團轉，輕易地拿下城池。但有些城的守軍實在很強（本願寺城、岐阜城等）這時可以拜託忍者（如風魔小太郎）去從事內部破壞的工作，效果不錯唷！或是等這些城的軍隊出外打仗，內部空虛時，派大軍拿下。總而言之，非常地人性化，自由度也大幅提升，只要玩家善用巧思，電腦的軍隊只有挨打的分。

太閣Ⅱ也不是沒有缺點，如電腦的 AI 低了一點，第一次玩可能辛苦一點，第二次玩就能痛宰電腦了。又如設定上有些問題，當筆者的木下藤吉郎能力已超過信長時（特別是魅力已經 100 了）一謀反，手下有 7 成的武將竟然還跑回信長那兒，眞搞不懂他們在想什麼？還有一個不是缺點的缺點，就是對於歷史上的大事講得很少，很粗略，又因爲玩家們對日本歷史不很了解，往往不知道接下來該做什麼（建議看一看豐臣秀吉傳）總而言之，筆者認爲這是 KOEI 近來最棒的作品，您也可以試試看！

筆者：阿　一

## 幽魂

不敢相信竟然有一個遊戲用到七片光碟，但是幽魂卻做到了。自從軟體世界介紹這個遊戲時，我就一直期待它趕快推出，驚悚的戲情，宛如電影的畫面就深深吸引了我，等了五個月終於發行了，我火速的到電腦公司搶購。

談到遊戲內容，它的畫面眞的很驚人，華麗、眞實，就很像自己置身在遊戲（雖然我不是女的）一般，任何本來應該有的東西它都能納入畫面中，即使鏡中景物的反射也都像眞實的一樣，不過，遊戲中限制級的地方不少，如：塞噁心的東西到人的裡、剝皮，噁心的讓人三天吃不下飯（嚴禁在吃飯時玩此遊戲，否則…），三夜不著覺，再講到它的故事，我本來以爲幽魂是一個殺人狂的故事（就是一個人以幽魂的傳說來殺人），但是眞正的故事卻和我想像的不同，幽魂的故事感覺有點像古早的恐怖片，讓人可以預期下一步要做什麼（也許 Sierra 要聘我爲編劇），對了！幽魂的音樂對恐怖的氣氛眞的配合得很好，尤其是開頭的歌，讓我印象深刻。謎題滿簡單的（因爲有攻略），我本來還以爲謎題會很難，不過對我這樣的謎題

癡反而比較好，謎題合理而主角也不會像其他冒險遊戲的主角，有小叮噹的四度空間袋。

超級大 GAME 也有缺點；第一，幽魂的遊戲耐玩度不高，只要幾小時就可以玩好看到結局畫面，用了七片光碟也未免太華而不實了，玩完後就像看完一部恐怖電影，但兩者價錢相差未免太大了，不過還是很值得（每年拿出來玩一次，嗯！很耐玩），第二，影片的播放爲什麼沒有像冒險畫面一樣，提供 SVGA 模式，只用 VGA 方式，如果能讓人選擇不是比較好嗎？

又失眠了，已經三天沒有睡覺了，眞期待幽魂第二集的推出，我已經開始想它的劇情了，希望它能帶領我們進入一個更華麗、驚悚，更眞實、離奇的世界。

筆者：DAN

# 馬場大亨

自從在電視上看過了港劇「馬場大亨」之後，便對香港的賭馬產生了濃厚的興趣。正當此念頭興起之時，智冠軟體便出了一套「馬場大亨」來實現我的要求。當然我不會放棄這個大好的機會，於是便以迅雷不及掩耳的速度獲得了一套。

剛開始進入時，只覺得光是片頭賽馬的動畫，便令我「值回票價」了，等到進行遊戲戲的時候，才知道這套遊戲不簡單。玩家是扮演一位新的馬主，基本上有三匹馬，而你的目標即是成爲馬王之王，馬圈中的大馬主與大贏家。當然，如果你曾經看過港劇的「馬場大亨」的話，你就會知道劇情中有一位從不露面的大馬主，他的馬占了馬圈中大部分的比例。遊戲中的情況也與劇情相似，也有一位擁有很多馬的無名氏先生，相信就能夠讓你大傷腦筋了。而另一方面，要怎麼提升你本身的馬的能力，使牠在比賽中爲你贏得頭彩，則是另一件大費周章的事。不過令我納悶的是：爲什麼精品店裡的物品都貴得嚇人呢？當我的第一個一百萬賺到之後，我才知道，只要用心經營且運氣好的話，錢財就會滾滾而來。這可眞應驗了「賭能使人一夕之間致富，也能使人傾家蕩產」的說法。

總之，這套遊戲的優點太多了，値得大家一一去發掘，如果你沒有心臟病的話，那麼不妨試試看吧！說不定你就是未來眞正的「馬場大亨」喔！

筆者：HIKARU

# 同級生 2

在衆多 98 遊戲中，相信提起同級生應是無人不知無人不曉吧！因爲此遊戲的確稱得上是美少女遊戲的經典。不但畫面漂亮的沒話說，在劇情上也是相當豐富；而重要的是，沒有一般 H GAME 那樣誇張胡扯的男女關係，她所有的不過是你正在進行，或是已經錯過，抑是嚮往已久的愛情故事。

一聽說同級生 2 出中文版時，我馬上就買了。雖然 DOS/V 版的同級生 2 我已玩了一段時間，但礙於不是很精通日文，所以…。所幸中文版並沒有讓我失望，畫面及操作上都和 DOS/V 版的沒兩樣，中文翻譯也在水準之上，但有些地方不知是翻譯錯誤還是疏乎，像是回答問題時，片桐老師所學的應是合氣道而非空手道，友美 24 日無法赴約的理由是臨時有事而非身體不舒服，還一些人名和原來不同（杉本櫻子），不過都是一些小問題。

再來是音效方面；雖然音效並不很好，但音樂方面可眞是棒得沒話說。不但每個人有每個人的主題曲，而在一些特別的日子像聖誕節、過年等都有特別的樂曲。

至於女孩子，不但一個比一個漂亮，個性也是南轅北轍。就拿筆者來說，當初第一眼最喜歡的就是舞島可憐與鈴木裕子。但是玩了之後發現幾乎都各有讓人喜愛的地方。如鳴澤　唯的純情、愛吃醋，率性純眞的南川洋子，楚楚可人的杉本櫻子。而遊戲劇情往往有很多令人感動和驚訝之處，例如鈴木裕子其實就是…（嘿嘿，不能說，自己玩了就知道），還有非常多的事件，絕對夠你玩上個把月仍久久不能釋懷。

總而言之，此 GAME 實在是我所玩過的遊戲中最棒，最令人感動的 GAME 。不要懷疑，快來試試。




# 緋王伝 II










沉睡冥界的魑魅魍魎倏而由遠古的封印中甦醒過來

魔獸的吶喊聲撼動了人間與天地之交

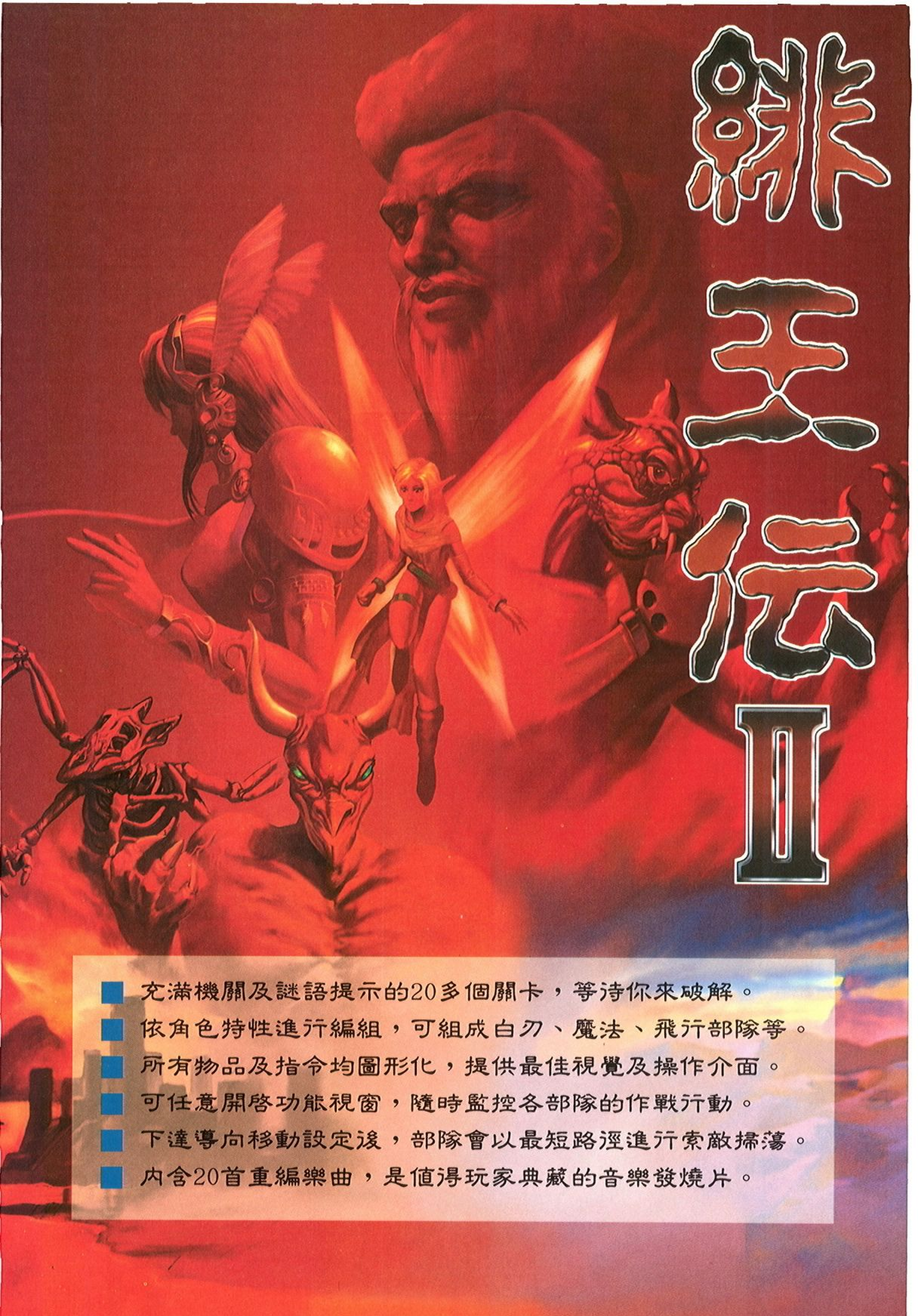
當名為緋王之劍承者重現時

鋒銳的星芒將再次劃破黑闇帶來光名之曜

好評發售中




大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL:(02)356-3567　FAX:(02)356-0969
服務專線:(02)356-0955


緋王伝
II
充滿機關及謎語提示的20多個關卡，等待你來破解。
依角色特性進行編組，可組成白刃、魔法、飛行部隊等。
所有物品及指令均圖形化，提供最佳視覺及操作介面。
可任意開啓功能視窗，隨時監控各部隊的作戰行動。
下達導向移動設定後，部隊會以最短路徑進行索敵掃蕩。
內含20首重編樂曲，是值得玩家典藏的音樂發燒片。


大富翁
3
218
The Dream
Be True

# 立足台灣·胸懷大陸·放眼全世界

## 重量級的爆笑益智遊戲











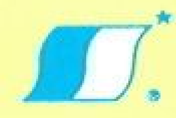






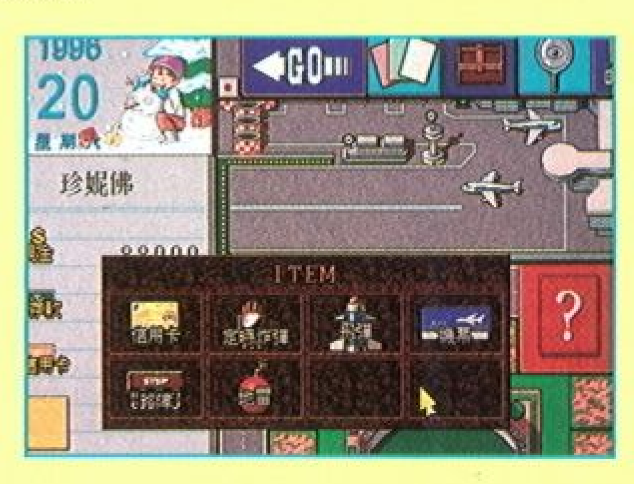
- 老少咸宜最具親和力，適合全家人同樂以增進情誼。
- 單人及多人遊戲模式，最多可六人同玩，趣味加倍。
- 卡片、道具推陳出新，整倒對手全靠您的智慧。
- 機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
- 房地產、股票市場熱鬧滾滾，考驗您的投資眼光。
- 新增信用卡、高利貸、抵押借款，資金運用更靈活。
- 滑鼠、鍵盤及大宇搖桿皆可進行遊戲，操作簡便。
- 台灣、台北、大陸三個遊戲舞臺，任您遨遊。



**大宇資訊有限公司**
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969






LIZARDS MAN
蜥蜴
超人
L-MAN
DOMO小組
轟狂
製作
漫畫授權
大然文化
大宇資訊有限公司
服務專線：(02)356-0955






九鼎，自夏王朝以來為天子權力之象徵，九鼎意喻天下九州，若想統御天下，必先擁有九鼎。

春秋時期，周王室權力衰退，雖稱天下共主，實已無法駕御各國諸侯，封國彼此併吞無不想奪取周王九鼎以號令天下，問誰能力敗群雄奪得九鼎，完成問鼎天下的霸業？

首創古代即時戰略遊戲風格
三十五個國家七十三座城池
突破古代戰略最大極限

戰爭已不是唯一的勝利條件
同盟聯合遠交近攻的詭絕外交
綜易不決的商業情報

百家學說人才濟濟狡詐多變
二百年間創造出中華歷史的
全盛時期你能不參與嗎

近期推出★敬請期待





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

徵

# 作品拿獎金

# 倉庫番

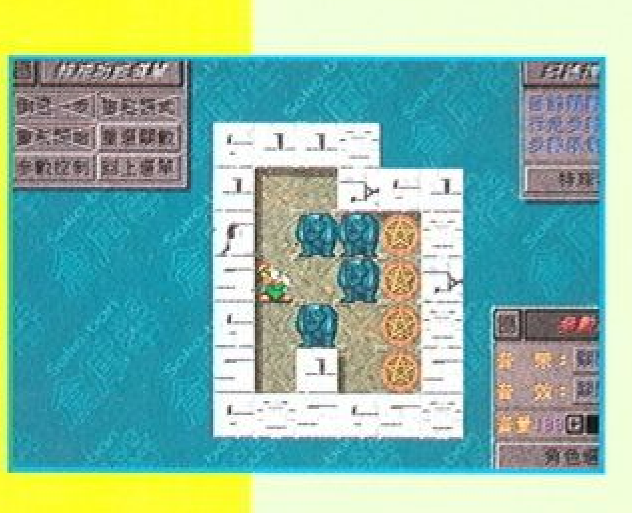






強力發售中!





## ◆徵選內容辦法：

- ★凡本公司員工以外、購買本遊戲者均可參加。
- ★徵選關數最多十關，為非抄襲的個人獨創作品。
- ★請剪下說明書最後一頁的投稿申請卡，詳細填寫後，連同附有USER.STG\.TRA\.SYM等3個檔的磁片，及利用附在封盒中的徵選作品繪圖用紙所繪製的完整地圖，寄「大宇資訊倉庫番小組收」，並請附上「徵選作品申請卡」。
- ★入選者每關可獲NT$500獎金，不論入選採用與否，作品恕不退還，敬請諒解；來件以郵戳為憑，逾期恕不受理。
- ★本活動期間至1996年 7月底止，入選名單將分兩梯次公佈於1996年 3月號與 9月號的「新遊戲時代」、「軟體世界」雜誌廣告頁，及該季的“軟體之星”雜誌中，另外並以專函先行通知本人。



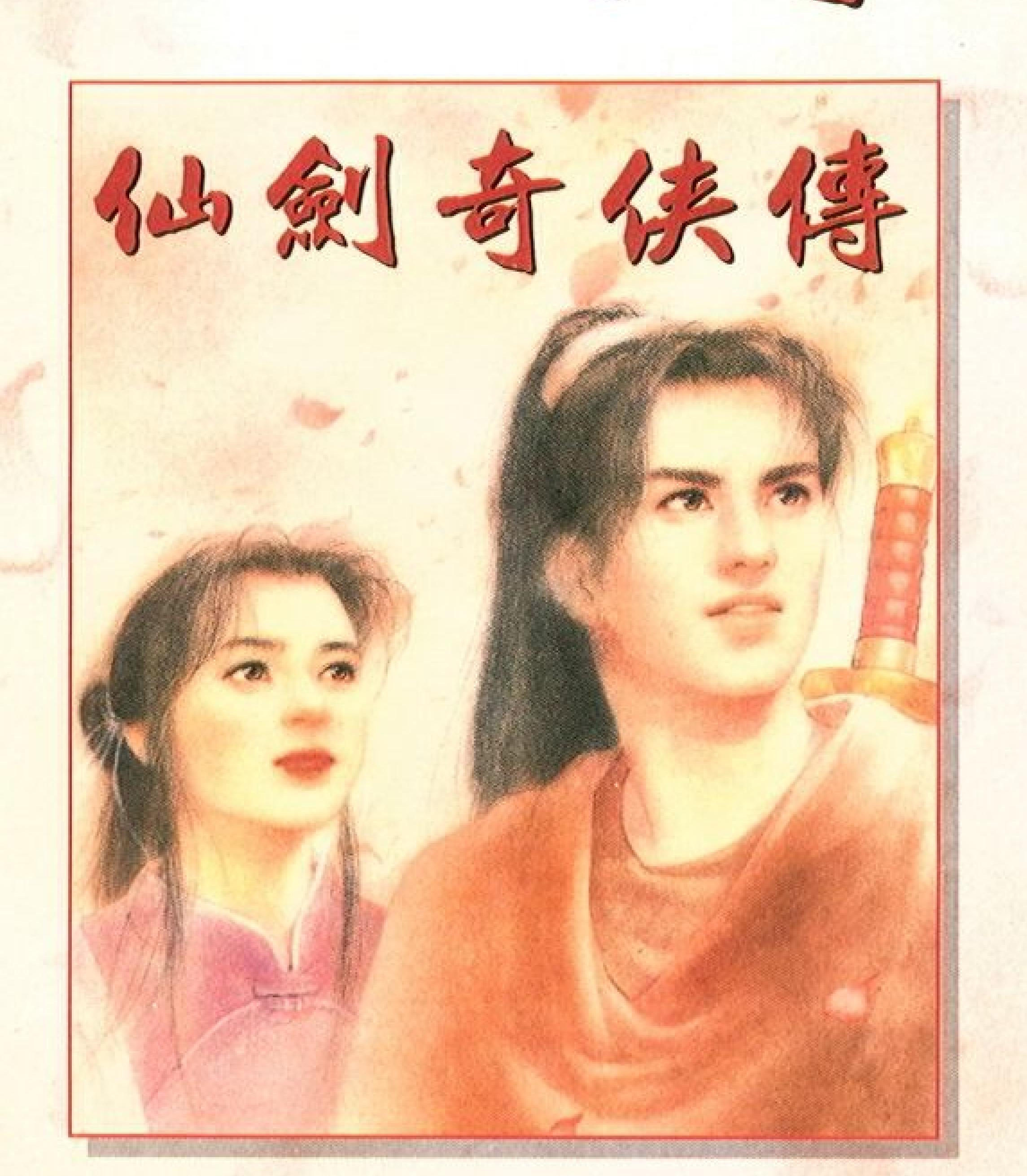




服務專線：（02）356-0955

## 新風格文藝武俠角色扮演遊戲

# 仙劍奇俠傳










仙劍奇俠傳不僅在畫面的處理極具濃厚的中國風味，連ＣＤ音源的音樂也頗具水準。劇中人物個性分明，遊戲的攻擊方式，無論是武器、劍術、法術都看的出設計者的用心程度。在國人自製的ＲＰＧ遊戲中可稱為極品，值得推薦。

太好了！「仙劍奇俠傳」終於出了！等了一年多・・・・祝：銷售量不斷突破！

'95.8.16

畫面好、音效佳・・・嗯、嗯、還有・・・這個・・・
封面畫的好・・・賣的更好！

1995.8.16.

單就遊戲畫面來看，雖然不算是超級華麗之作，但從人物造型、場景質感和各種配色來看，美工確實下了不少功夫，頗具實力。尤其仙術和聯合攻擊等招式的表現，都有很好的臨場感和美感，我喜歡！

總括來說，「仙劍」可說是國內近期的一部名作！以國內有限的市場能夠製作如此認真的作品，實在難能可貴。如果你希望國內ＰＣ　ＧＡＭＥ能夠發揚光大，除了善意的批評外，也應該有實質的支持，像「仙劍奇俠傳」這部作品，絕對值得我的支持，你呢？

AMIN.

**光碟版、磁片版全省熱烈發售中！**




服務專線：（02）356-0955

# 昱泉與您分享多年來努力的成果和驕傲

## 昱泉國際股份有限公司簡介

★第一個順利進入美、日光碟零售市場

★第一個同時擁有ＭＡＣ與ＰＣ跨平台研發產品能力

★唯一連續獲得兩屆金袋獎

★第一個也是唯一連續兩年獲得政府軟體工業五年發展計畫獎助

*1993*

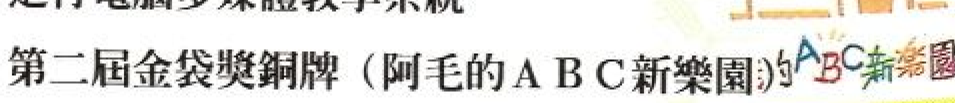
進入電腦多媒體製作的時代

第一屆金袋獎銀牌（巴拉拉狂想曲）

*1994*

電腦多媒體與自動化展示的整合製造

進行電腦多媒體教學系統




*1995*

連續四年運用電腦多媒體替ＩＢＭ舉辦經銷商年度會議

利用電腦多媒體推廣環保教育

製作國寶皮影戲藝師張德成生平事蹟記錄光碟

即將推出光諜《阿毛家族系列—我 愛 恐 龍》

**問鼎最佳益智型解謎光碟遊戲**

好評發售中

# 塔克拉瑪干 敦煌傳奇

以古代敦煌石窟的觀音井傳說為主幹，全部場景均以３Ｄ虛擬實境的方式呈現，耗資千萬、歷時兩年，國內外佳評如潮。




企劃發行

**昱泉國際股份有限公司**

台北市南港路三段270號3F

TEL：(02)788-9088

FAX：(02)788-9071



總代理

**大宇資訊有限公司**

台北市忠孝東路二段88號8F

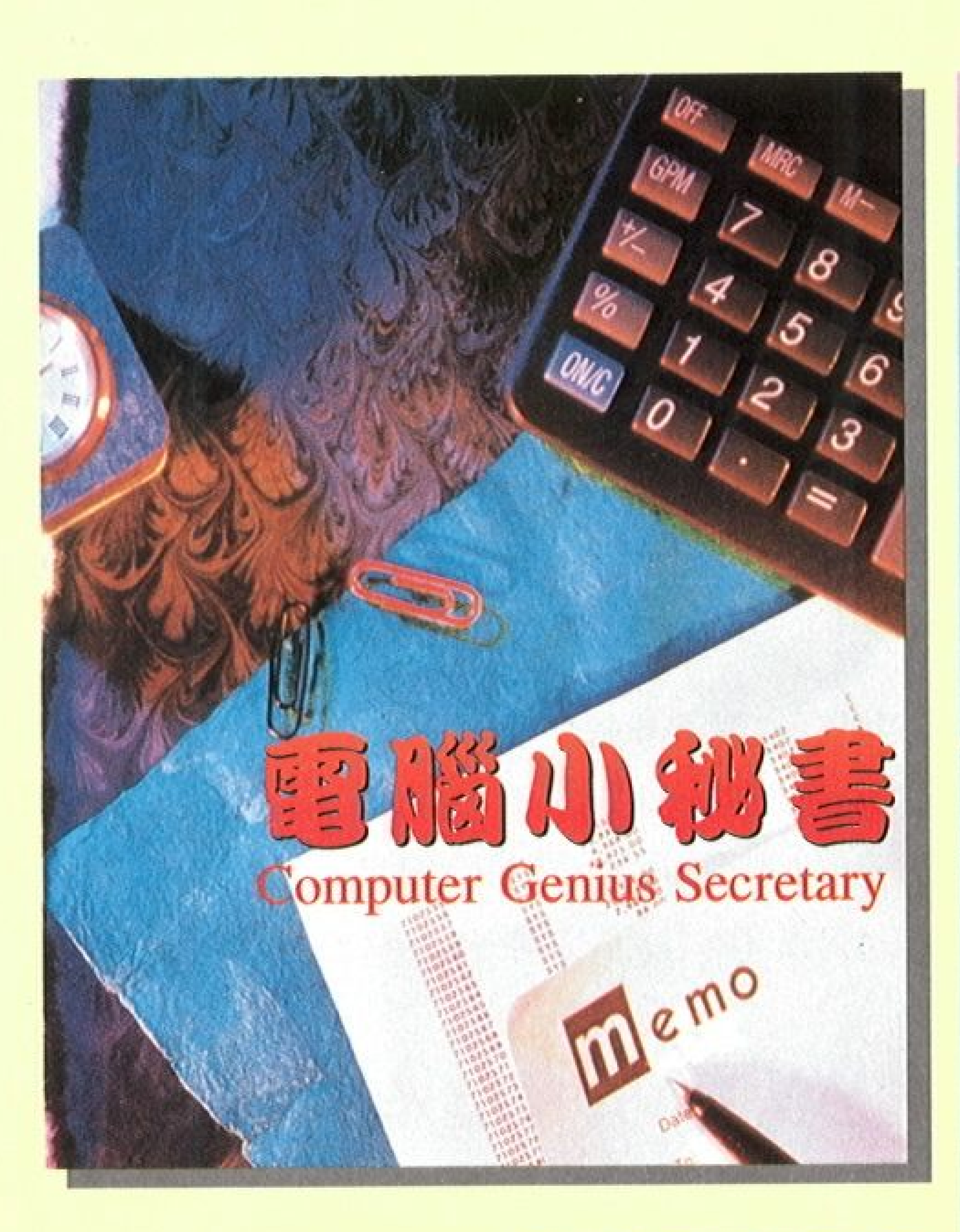
TEL：(02)367-3567

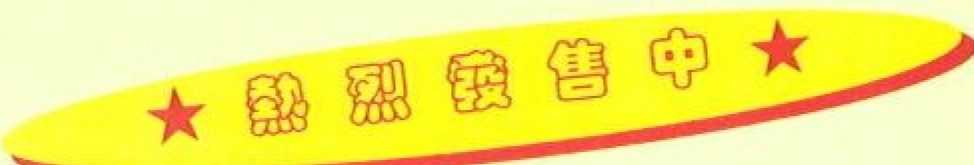
FAX：(02)356-0969

# 個人、學生、公司、上班族都好用的

# 電腦小秘書

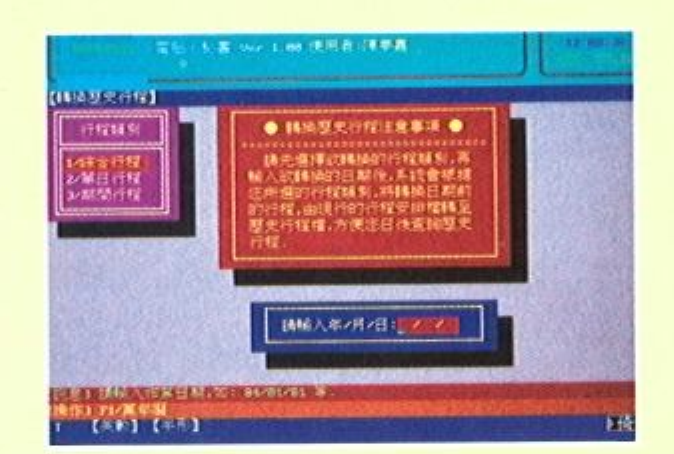
【電腦小秘書】幫助您輕易地掌控工作和生活的大小細節，除了提供多種工作及生活化的實用功能外，更特別加強行程管理，讓生活及工作變得更輕鬆愉快而有效率，以符合現代社會對時間管理的重視，另外在操作介面上更是注重人性化及效率化，讓您快速進入【電腦小秘書】的應用領域之中。




## 電腦小秘書系統特性：

- 資料庫可根據需要，使同類資料顯示同種顏色，方便於選擇與分辨資料的等級及重要性。
- 分類整理常用中文辭彙庫，依輸入之欄位性質，開啓辭庫視窗以供選擇。
- 所有資料庫皆可自行新增、修改、刪除、列印資料，並提供多種查詢或列印方式，資料登錄免編號省時又方便。
- 一進入系統即可從【提示看板功能】得知所有待辦事項。
- 系統會依據輸入之欄位，自動切換成中、英數輸入模式使用最方便。
- 提供報表列印預視功能，預先檢查將印出之內容，也可將資料儲存成檔案，再使用文書處理軟體來編修。
- 若輸入為日期欄位，系統會立即提供萬年曆，並自動換算星期。
- 可以自行變換及設計音樂響鈴裝置及螢幕保護裝置。





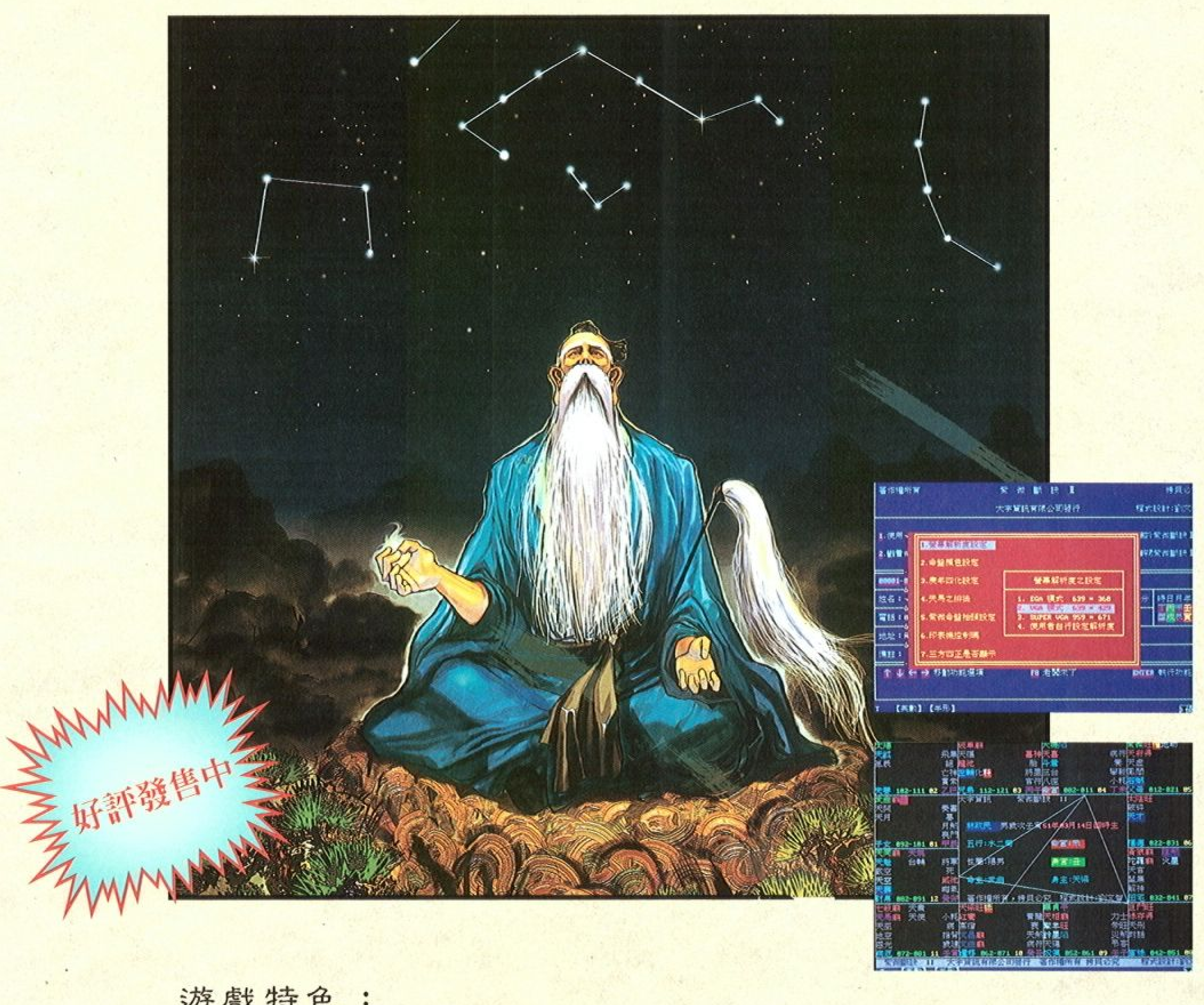


# 斗數尖兵　再度震撼出擊！

# 紫微斷訣 II

繼廣受好評的『紫微斷訣』，作者再次推出精心研究的成果。除了增加流年大小限解說，還提供自行設定庚年四化、天馬等星曜的功能，斗數各派的排盤規則盡在掌握之中。前作創舉的自行增加判斷定義功能更上一層。

預知未來何必再求人，『紫微斷訣２』不僅可作為個人行運論斷的諮詢法寶，也是斗數入門與精進的最佳途徑。




遊戲特色：

⊙增加大限、小限及流年的解說判斷及八字的顯示。
⊙配合紫微各派講義，設有庚年四化星、天馬生月生年設定。
⊙觀看命盤時可用方向鍵自行改變12宮位的排列。
⊙內建定義編輯器並提供詞庫查詢，可任意增修定義及判斷。
⊙定義判斷速度更快，一分鐘約9000行（486 DX2-66）。
⊙提供螢幕解析度選擇模式，亦可由使用者自行設定。
⊙命盤解釋可以區段列印，編輯器可以瀏覽無限大的檔案。
⊙列印時若印表機未開啟，可以輸出為標準文書檔。
⊙增加BOSS KEY功能，再也不怕有人來查勤。
⊙在 Windows 95 下模擬 MS-DOS 模式亦可使用。

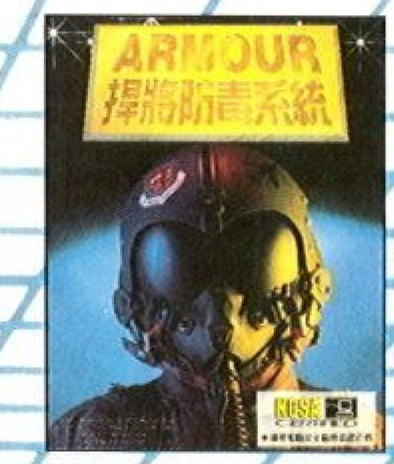
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL: (02) 356-3567　FAX: (02) 356-0969
服務專線：TEL: (02)3560955

# ARMOUR 捍將防毒系統

## 美國國防部現役防毒軟體

【捍將防毒系統】 通過美國國防部最嚴格的要求，並指定購買高達 150萬套。現在您即可擁有與美國國防部相同的保障。
經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會(NCSA)認證合格。

NCSA CERTIFIED
★國際電腦安全協會認證合格






★長駐偵毒模組最先載入系統中，能線上自動偵測並清除長駐型及開機型兩種病毒，正確率最高且不阻礙系統的執行速度。在 WINDOWS 下長駐偵毒模組仍可正常運作，並可預定掃描時間。

★可掃描超過7500隻以上的病毒。並有效清除1000隻以上的病毒，且不斷增加中。

★超強電腦保全功能：

◎開機磁區守護程式：開機後立即比對開機磁區，確保系統正常運作。

◎偵除未知病毒程式：偵測並清除未知型病毒，恢復檔案中毒前的原貌。

◎緊急救援系統程式：當硬碟因故無法開機時，可利用此磁片恢復硬碟分割表、CMOS、開機磁區等重要資料，全中文顯示，不再因不懂英文指令而毀壞硬碟。

★解毒程式含萬能開機引擎，可清除任何已知及未知的開機型病毒。

★可掃描或清除檔案型、開機型、組合型、隱藏型、 WINDOWS的病毒、記憶體長駐型及最新的變體引擎和病毒產生器所製造的多形病毒。

★在單機下可掃描網路上的磁碟機，並可直接掃描 ARJ、 ZIP、LZH.. 等九種壓縮檔案，方便個人、 INTERNET及 BBS檢查所傳回之檔案。

★精心設計的中英文操作介面及線上輔助說明，讓您在使用上更為方便。

★線上中英文病毒資料庫檢索，可立即顯示病毒種類及其感染途徑。

★可從大宇公司新的遊戲或透過 BBS，免費方便取得最新的防毒碼。






大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969



系統開發：NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS /RE SOLUTIONS (M) SDN.BHD.
總代理：雄振事業有限公司

# 好評發售中



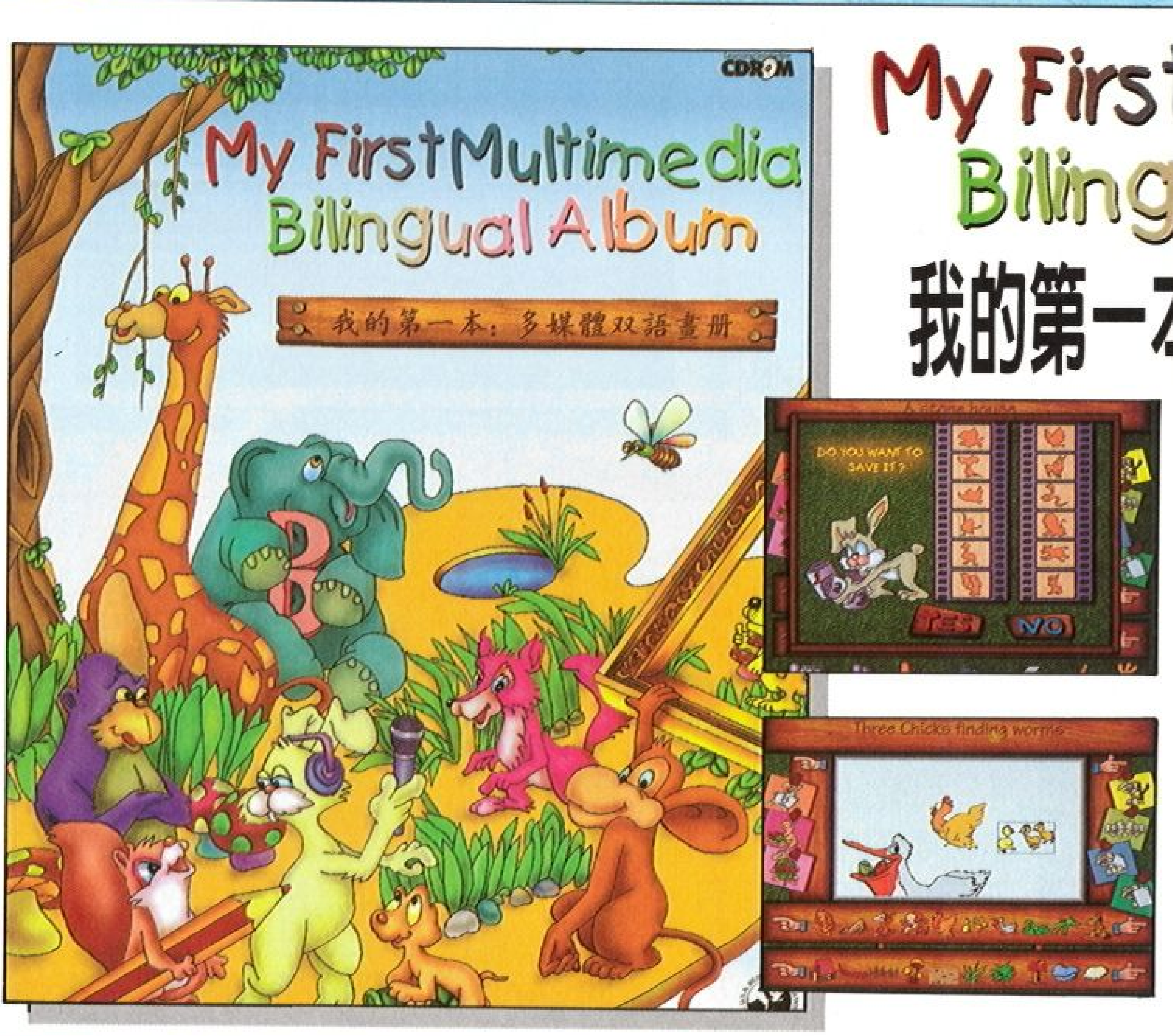




## Office English 辦公室商業英語

辦公室商業英語是一套針對亞洲人設計的商用會話課程。由於80%的商業用語發生在辦公室中，因此這套教材的場景定位於辦公室。功能上，這套多媒體教材首先創用滑鼠〞拉到哪、聽到哪、錄到哪〞，充份將英語發音的細節展現給學習者。

**光碟版 NT$1200**




## My First Multimedia Bilingual Album 我的第一本多媒體雙語畫冊

雙向雙語（英文／中文）自編、自導、自演。構圖學英語，畫到哪、學到哪。錄音編故事，構圖編故事，文字編故事。中英文語音切換，中英文文字切換。多媒體畫冊連環播放。打印畫冊。

永不厭煩，變化無窮的英語學習方式！

**光碟版 NT$690**




開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之1
TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398



發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560969

**服務專線：(02)356-0955**

# 好評發售中



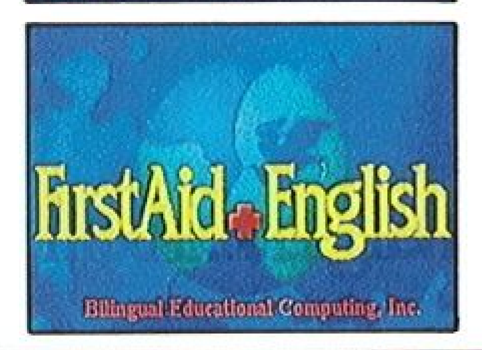

## FirstAid English 急救英語

生活篇
實用篇




急救英語已是一套具知名度，並且廣泛被使用的多媒體英語教材。

急救英語是一套針對英語學習中的兩大困難—聽得懂、說得出，而設計的口語教材，提供了獨特的學習方法。通過聽覺、視覺的感官對比、拆解，充份令學習者掌握到英語口語的細節。





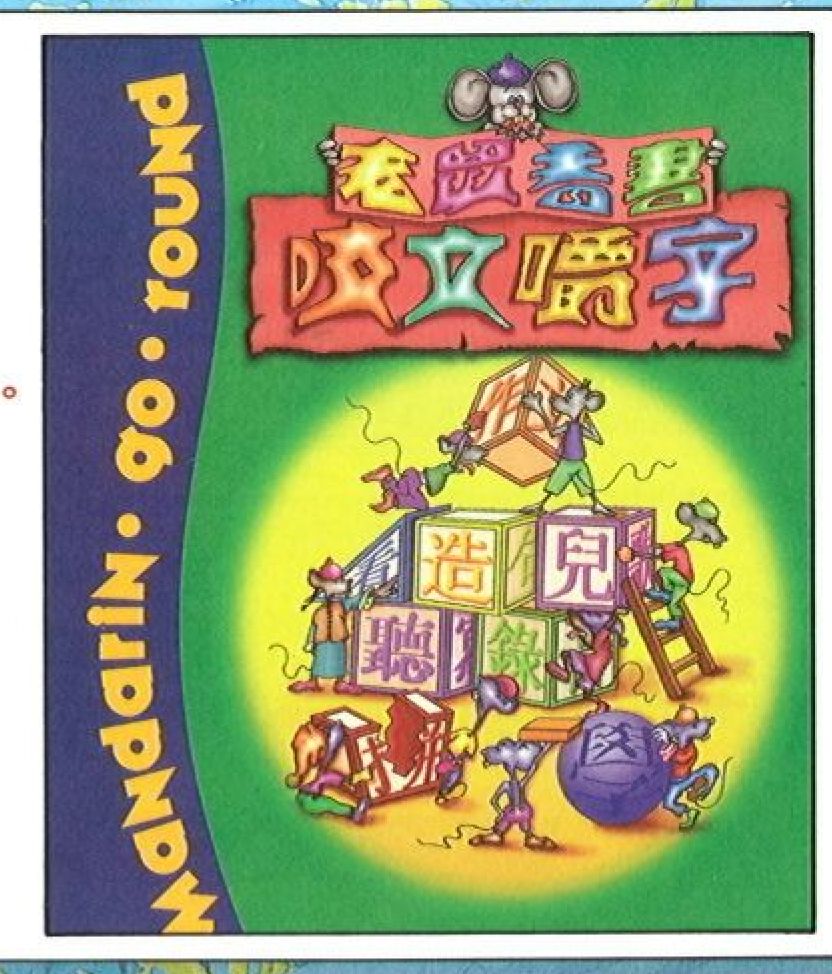





充滿驚奇的圖文串聯，語意移位。四十首原創童謠；刻畫十二生肖的童趣。



- ★多媒體聽寫
- ★多媒體圖文串聯造句子
- ★多媒體圖文串聯作文
- ★北京童音
- ★有趣動畫
- ★動作圖鈕
- ★中文遣文用字的靈活性從小扎根







## 兒童多感度英語

基礎生活篇
環境邏輯篇



兒童多感度英語是一套課程結構非常嚴謹的教材，非常適合學校或家庭內的循序漸進學習。

多感度英語共含四片光碟，各自獨立亦可成套使用。其內容涵蓋字母、大小寫、鍵盤打字操作、音標、數學英語、兒歌及十五大類基本詞匯。



**適用年齡：6 － 12歲**

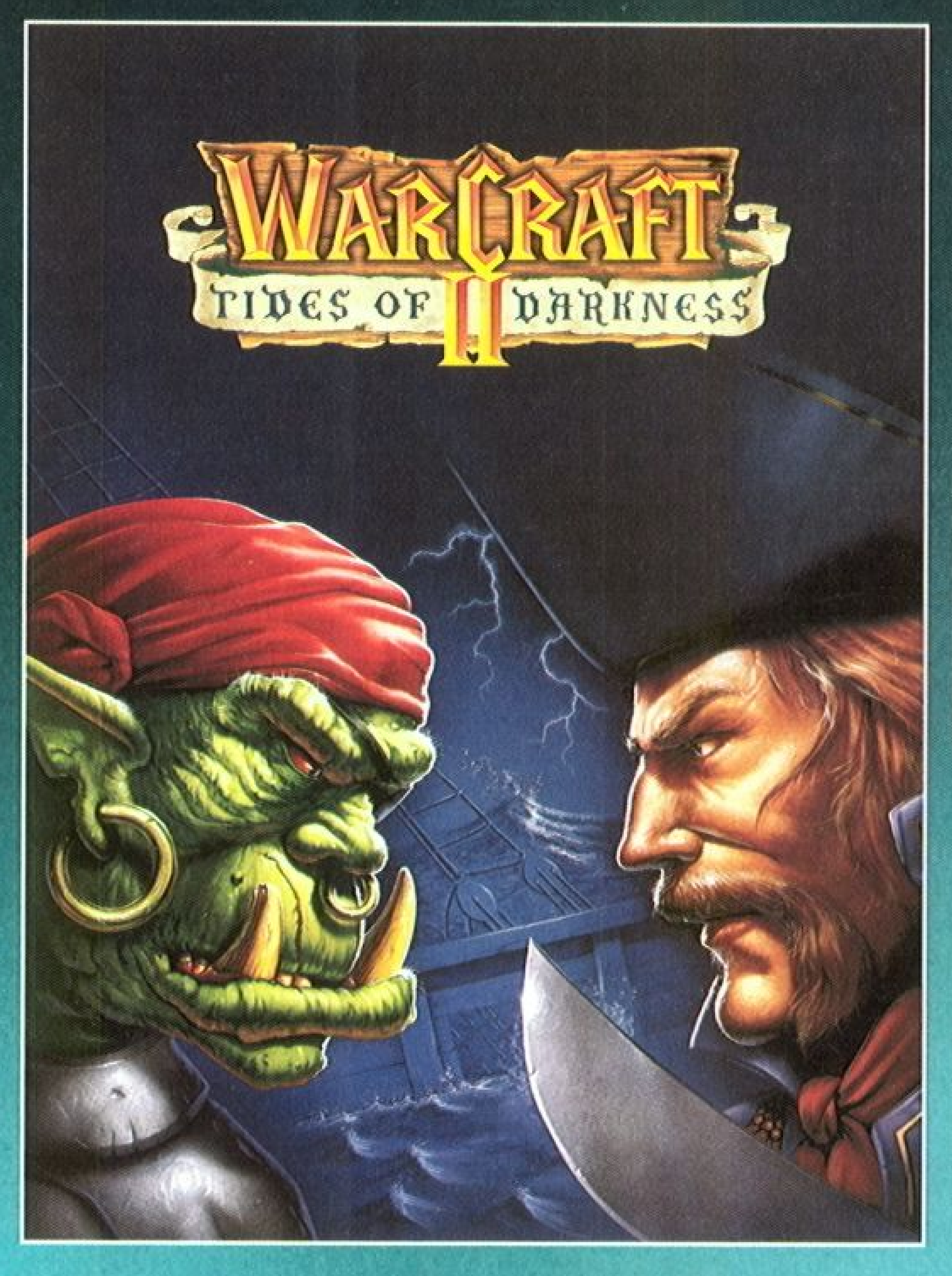
UNALIS

# 這一回的戰爭，遍佈大地、海洋與天空！

# 魔獸爭霸 2

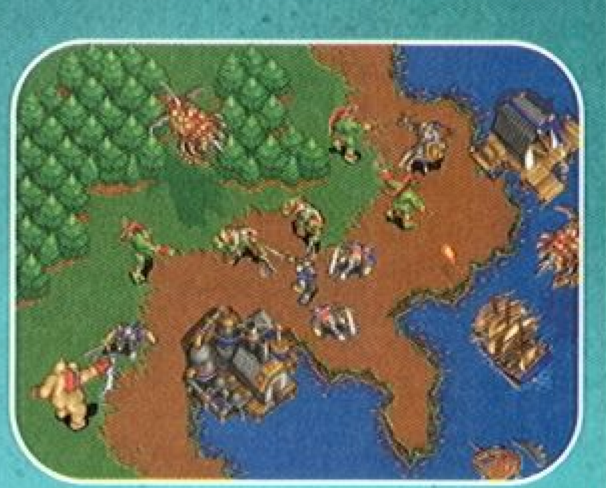
這一次在《魔獸爭霸二》的驚人世界中，有高解析度的精彩畫面、即時戰鬥的刺激效果，而邪惡半獸人和高尚人類，這回更集結了強大的盟友、古怪的生物、先進的武器等，展開一段鬥智、鬥力、更鬥狠的過程。

- 支援網路連線二至八人對戰
- 可利用Modem、網路、Null-Modem進行兩人對戰
- 獨特的“Spawning”技術，能讓多人透過一張光碟片連線
- 提供編輯器以編修屬於自己的場景（需WIN95、及WinG）
- 可以在天空、大陸及海洋展開策略性戰爭
- 建造並支配自己的中古帝國
- 在兩段故事支線中提供二十八個任務
- 可選擇高貴的人類貴族或邪惡的半獸人
- 包括飛船、戰艇、弓箭手、獅鷲、火龍等不同生物及武器
- 加強的人工智慧，可自我學習與適應，並對你的行動做出相對的回應













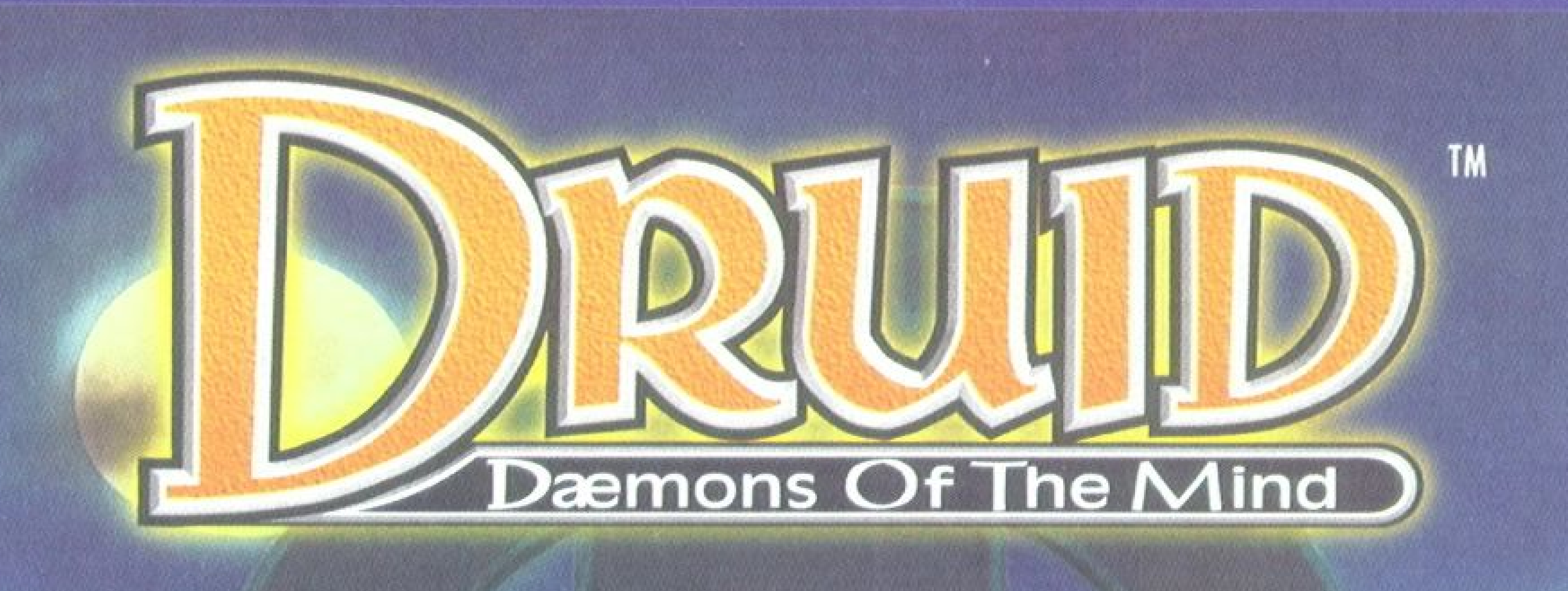




松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

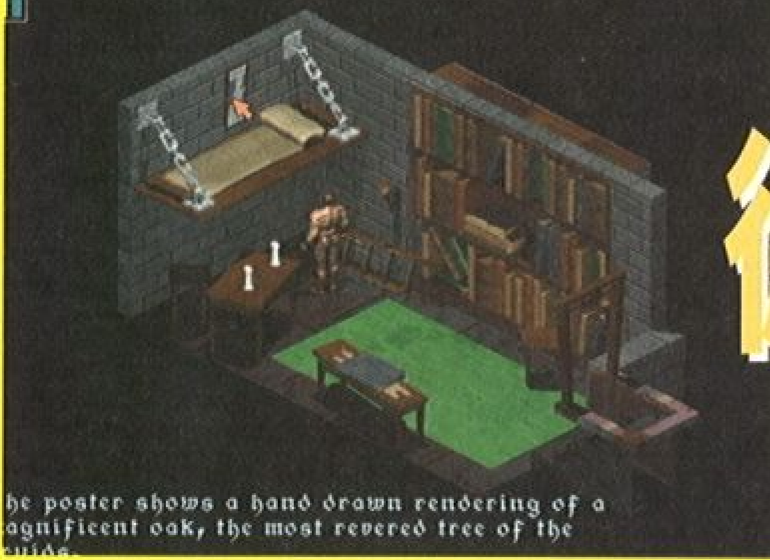


FARLAND STORY
古大陸物語 II
雅克王遠征
聖劍被奪，魔王重生
英雄雅克，重披戰袍
《古大陸物語》系列再度與大家見面！這一回雅克王將帶領昔日好友，
追隨魔王軍殘留的蹤跡，展開一段長征！而且還有更方便的介面、
改進的遊戲規則、並提供光碟點唱機的功能！
■更壯麗的劇情
■更方便的操作介面
■可愛的人物造型
■豐富細緻的遊戲畫面
■可直接選播遊戲中的配樂
© 1995 TGL Company.
All rights reserved.
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行








# 德魯依教徒

## 天人交戰




## 我們把世界交給你！

在這個充滿神秘、奧妙、充滿魅力的陌生文明中，
一個三度空間的世界正等著你來進行空前未有的探險！而絢爛豪華的
**SVGA**畫面，加上簡潔的法術系統、方便的操作介面和傑出的故事情節，
這一切使得這個遊戲熱門、容易上手、且擁有豐富的內涵！

- 動畫總數超過一萬張！
- 採用預設的單人角色進行遊戲！
- 採用以動作為基礎的戰鬥系統！
- 簡易的「隨指隨點」介面！
- 豐富的音樂、音效及數位語音！
- 簡潔的法術系統！
- 以**45**度斜角來觀察這個世界！

**SIR-TECH**



UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

# P・S創作群繼『嬉笑春秋』後又一SLG力作

# AT-ROBOTS 機甲雄風

一場壯烈的超時空大戰
一群英勇的機甲戰將！
你！將主宰著這一場
跨世代風暴！



## 3月震撼登場

CD-ROM

- 各式機甲戰將、武器裝備，任君選擇！
- 全面採用即時移動系統，緊繃你的神經！
- MOD格式配樂及音效，震憾你的聽覺！
- 精彩3D動畫，讓你耳目一新！
- 『天使帝國』『嬉笑春秋』知名企劃
〜李佳澤最新力作！

代理發行：微波軟體




永和市福和路139號
11樓之2
TEL：(02)232-3670
FAX：(02)232-3671

企劃製作：博羽資訊有限公司



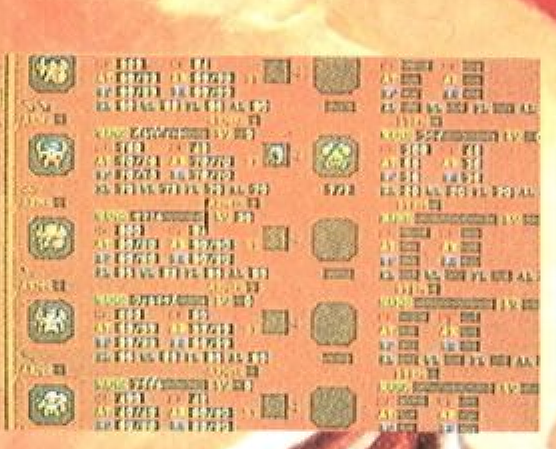



台北縣三重市頂崁街210巷
28弄6號2樓
TEL：(02) 985-0198
BBS：(02) 985-8991

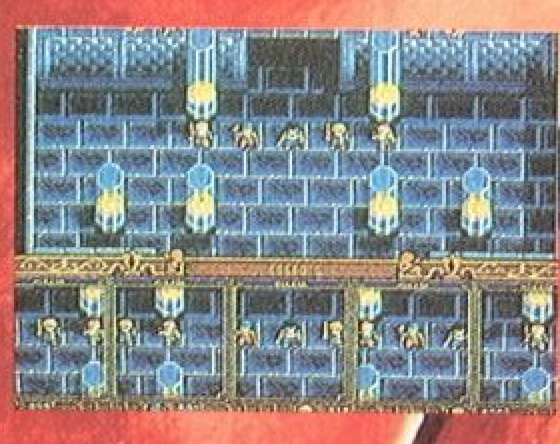
香港代理CompuMark Software (H.K.) Ltd. Tel: (852-2)286-4865 Fax:(852-2)7259961

# 墮暗天使

上有米迦勒率領的天界軍、
下有撒旦率領的魔界軍。
於是墮天使們的戰爭由此開始！









**微波軟體・吳工房熱情巨獻！！**

各種具備不同能力的角色、能在狹窄的畫面裡到處亂跑，並且各自表現出不同的個性！
這套小人物動作系統，以全新設計的RPG模式隆重登場！

- 遠遠超過前作『魔域傳說』的豐富資料量。
- 能夠上下延伸的兩個螢幕空間內，使用高速行進視窗。
- 強化全自動思模式、並加入了叫喊訊息系統，使吳工房獨特的大混戰更加熱鬧！
- 遊戲中會加入甩鐵球、揮鞭、投擲迴旋標等，使用具有特色武器的夥伴。
- 登場的人物一名接一名地召喚魔獸，可以到一人一支部隊！
- 召喚到魔獸裡也是各具特色，從『地』『水』『火』『風』的精靈、專門保護主人的人物、丟炸彈的小丑，甚至可以發現倒數計秒追蹤敵人的傢伙！
- 可以自由調整視窗的大小和位置。

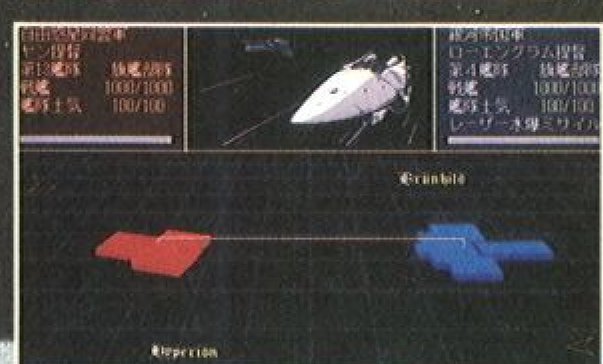


製作公司：日本吳氏軟體工房

系統需求：IBM-PC 386 以上機種
光碟機或 1.44MB 軟體機
Sound Blaster 相容音效卡







宇宙曆７９６年

廣大遼闊的銀河系，已變成猛烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間

毫無結果般的戰場。

帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特、

以及同盟軍「不敗的魔術師」楊威利。

在這兩大正義之師的激烈交戰下，

銀河系的四周已被名爲野心的火燄所燃遍。

「銀河英雄傳說ⅣＥＸ」正是要毫無遺漏地

重現一場又一場激烈悲壯的銀河戰役。

可以稱的上達到這個系列最高峰的模擬策略遊戲。

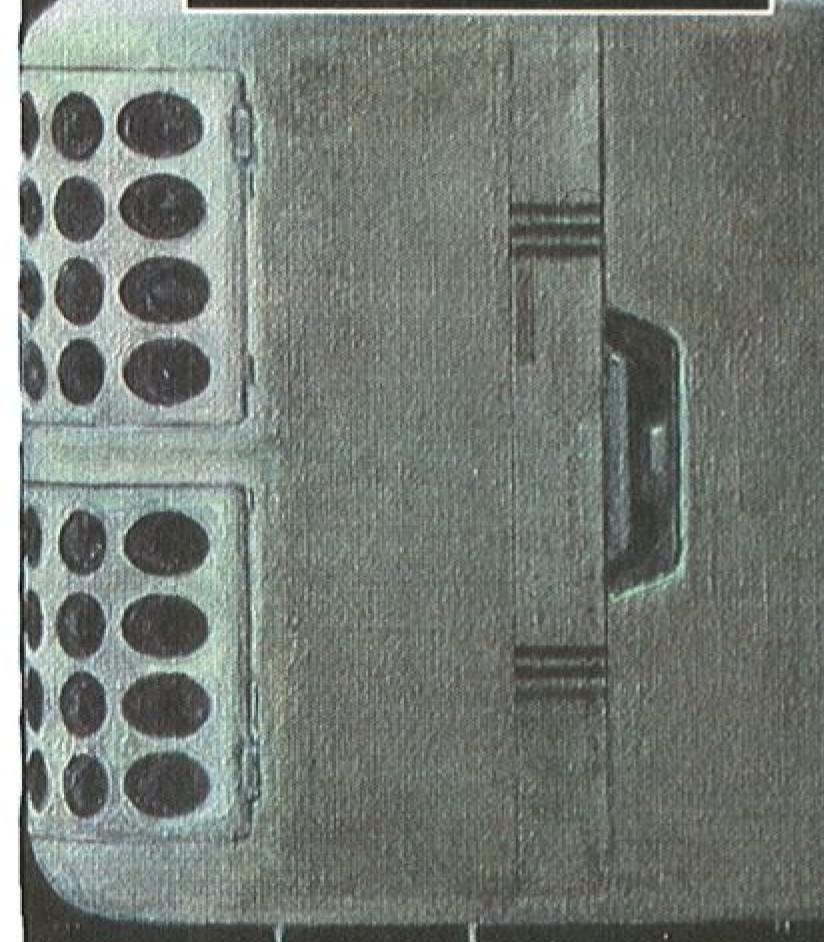
它是部以廣大的銀河系爲舞臺、

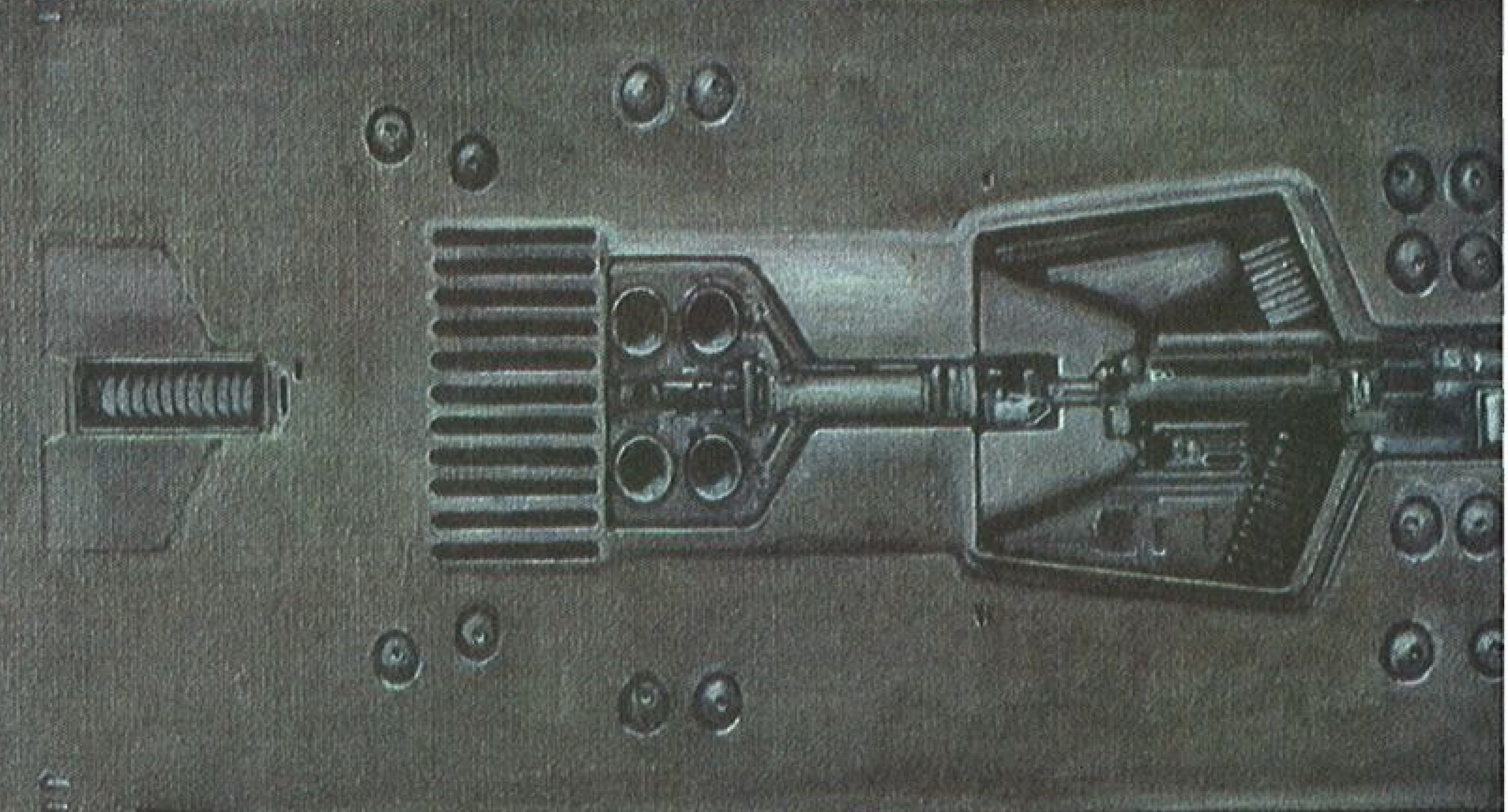
多方面指揮個性豐富的登場人物，進行戲劇性的戰鬥。

到底是要將銀河系毀滅，從此淪入悲哀沈寂的黑暗裡呢？

還是與它一起籠罩在希望的光輝裡呢？

現在，這部銀河系的歷史就交付在你的手中了。





## 這裡的悲傷、比宇宙的漆黑還要濃烈
## 這裡的希望、比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670
FAX:(02)2323671
台北縣永和市福和路139號11樓之2

BOTHTEC®

SPACE WAR SIMULATION

# 銀河英雄伝説 IV EX

和前作根據田中芳樹原作的暢銷小說「銀河英雄傳說」，所製作的個人電腦遊戲「銀河英雄傳說Ⅲ SP」比起來，這次導入了新的操作系統，以強化過的嶄新姿態隆重登場！！

■不只是重現銀河帝國與自由行星同盟的戰爭，也可以利用費沙這個第三勢力的存在，由經濟或情報資訊方面介入。而且，發生政變，或是分裂成正規軍與反叛軍交戰的時候，銀河系中最多同時有四個勢力存在。

■在「銀河英雄傳說Ⅲ SP」裡，玩家們只能以總司令的角度指揮所有的提督進行遊戲，但是在「ⅣEX」裡面，玩家們在總計185名的出場人物中，可以進行選擇的72名角色裡選取1位人物，做為進行遊戲的主角。所有登場人物的都有階級和職務，而且可以隨著功績而晉升。另外，因為依據職務與特殊技能的差別有限制能夠選取的指令，而且視晉升的程度會有越來越多的指令可以執行。充份利用一種真人實演的要素。對不同的角色都可以移入更多的感情。

■戰略方面，因為可以在主要星系上建設駐留基地，並且派駐艦隊與提督。因此有必要視狀況配置人員。另外，追加了運輸規則，使物資的供給對戰術會產生影響。

■戰術方面，必須下令空戰隊出擊以確保宇宙制空權，還有通訊干擾、與配置雷神之鎚及處女的飾環之類巨砲的行星要塞作戰等等，各種多樣化的內容。

能不能發揚「常勝的天才」或「不敗的魔術師」的名聲？為了理想與野心而強行發動的政變會成功嗎？還是只能夠以敗軍之將終老一生呢？這些都要看玩家們的手腕怎樣來決定了。

系統需求

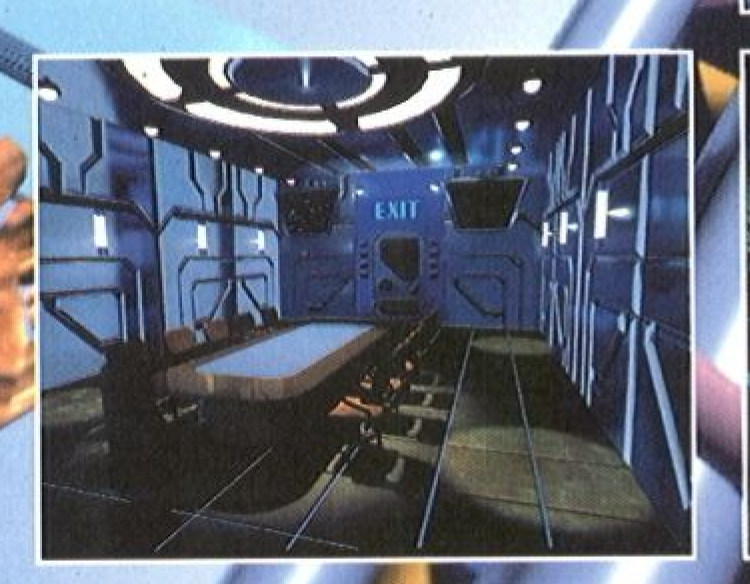
- IBM PC 386SX-16以上及相容機種
- 4MB RAM 及EMS 驅動程式
- 1.44MB軟碟(磁片版)或光碟機(光碟版)
- DOS5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠、硬碟必備
- 支援Sound Blaster音效卡以及LA/GS規格MIDI音源器

# 異星突擊

- 320X200，640X480 交替模式。
- 玩家依自己作戰風格，挑選隊員。
- 新穎的戰鬥操作介面以及震撼的視覺效果。
- RPG 地圖模式，場景科技感十足。
- 故事情節精彩絕倫，結局出人意表。

**新類型冒險遊戲**

**即將推出**





旭光資訊股份有限公司　新店市明德路 54 號 1 樓
TEL：（02）9142497
FAX：（02）9142505



小心!
你後面有敵人!!




快過來!
我掩護你!!

你試過兩人同時玩DOOM嗎?
你有過合作過關的快感嗎?
兩人一組，邊玩邊聊,
互相搭配攻城掠地!!





歡迎加入遊戲魔電俱樂部;
共同分享連線遊戲的樂趣!!
參加辦法：請將個人資料並
註明可與別人共玩遊戲之適
合時間，並附上連線心得一
篇，寄至本公司收即可.

遊戲魔電俱樂部



















VIDEO NT FAMILY BOARDS

VIDEO SOURCES (S-VIDEO and PAL/NTSC/SECAM)
VIDEO NT
AVI & MPEG
REAL TIME CAPTURE & COMPRESSION
VGA DISPLAY
DISPLAY
STORAGE




專業多媒體製作及播放產品
VIDEO NT Pro. 一般的價
位. 專業的節目製作功能,
滿足更多的影視享受及在家
當導播的願望.

特加專業代理
各項高品質科技產品，歡迎洽詢!

Spi 特加國際股份有限公司

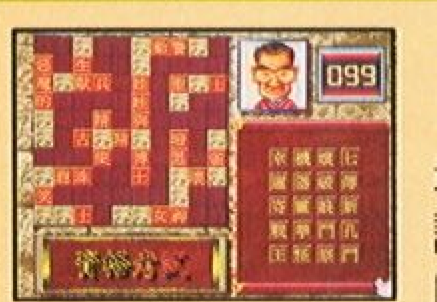
徵全省經銷商

南市東門路三段226巷83號 Tel(06)2907007 Fax(06)2904066




# 新年守歲 最佳玩伴

## 專爲新新人類設計的智育休閒軟體
## 逗趣 鬥智 有看頭



### 文字接龍

最基本的資格考試，每次均有不同的主題，可能是電腦、歌曲或電影等。想參加挑戰賽？先過了這一關再說吧！



### 手忙脚亂

遊戲中散佈著美女圖的碎片，你必須在時限內拼完。圖片會有四種不同的方向，還有各種寶物，有的會幫你，有的卻專門搗蛋。

### 黑白分明

這是機智問答和黑白棋的綜合體。在棋盤上的每格均有一道題目，有生活常識、自然科學、影視娛樂等六大題庫，除非你能正確的回答題目，否則將無法下子。





### 雙雙對對

在時限內，從覆蓋起來的排堆中找出成雙成對的牌組。有的還有雙層牌面設計以及陷阱，小心別翻到“地雷”，否則辛苦記憶的牌位將會被大地震搞得亂七八糟。



### 大搶答時間

請握好你的滑鼠，準備搶答了。搶答的題目上至天文下至地理，包羅萬象。嘿嘿，誰是眞正的大頭王在此一搏。



### 誰來找碴

在兩張類似的圖片中找出其微妙的差異處。請擦亮你的雙眼，仔細瞧來。可別瞎猜摸混，答錯要扣分的！








披露二次世界大戰之機密檔案
親自參與恍如隔世的時空之旅
南極冰怪
S O U T H

# PRISONER of ICE

「南極冰怪」，現在

非常中文訊息！
非常中文語音！
非常冒險情節！
非常優秀遊戲！

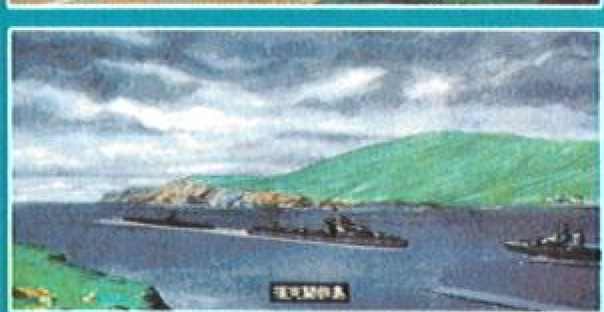
全中文語音訊息 CD-ROM版

遊戲中 人物表情






遊戲中的 場景

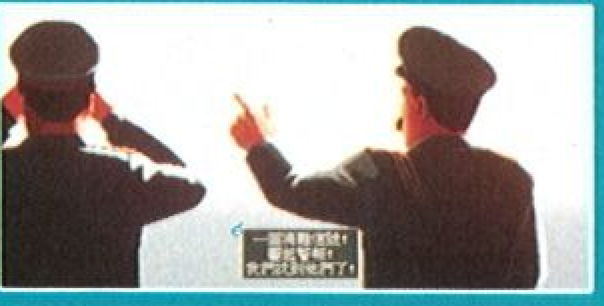




軟體世界
智冠科技有限公司



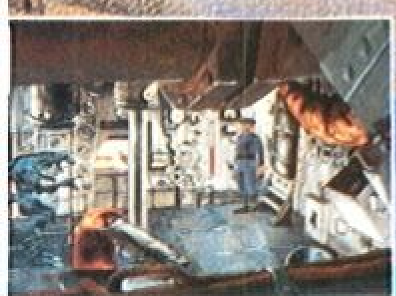
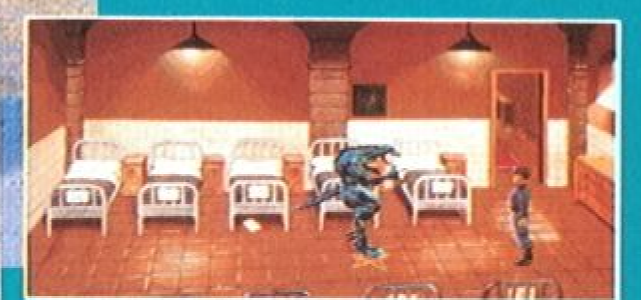

遊戲中的 運鏡





## 遊戲特色

- 結合冒險、戰鬥、魔咒、二次大戰戰情及時空之旅的異形啓示錄。
- １５０個迥異場景，六萬幅串連動畫，豐富而緊湊的劇情，隨時有驚人發展。
- 支援ＳＶＧＡ模式，您可欣賞雪地風光、潛艇內景及異星景色。
- 畫面取景以電影手法及技巧，各種角度帶給玩者懸疑的感覺及另類視覺美感。
- 遊戲全程語音，人物和動畫細部音效盡皆表現，遊戲介面十分人性化。





# 未開放！先轟動！
# 好男好女的新養成遊戲！

- 來自國外經驗，從買馬、豢養、訓練、參賽、選材等策略一一呈現給您。
- 真人練馬師及騎師肖像、真馬奔馳及真實動畫的馬兒磨練過程。
- 數種體能訓練讓您增加馬兒的速度、體力及耐力等參賽條件，而馬兒也有放牧、泡溫泉等休閒活動及針灸之健康療法。
- 賭馬下注毫不含糊，相得準、買得狠，不僅不盡鈔票滾滾來，大亨排行榜也留名。
- 如真實賭馬般，有獨贏、連贏及三重彩等賭法，獎金也隨之不同。
- 物品衆多，全和馬兒有關，有各式馬鞍、馬鞭、馬蹄鐵、眼罩、韁繩及藥品。

最炫最棒的賽馬養成遊戲
軟體世界超級賀歲強 Game ！



數種功能之整合性娛樂大碟
馬場大亨
絕贊好評特賣中！
馬場大亨
最炫最棒的賽馬養成遊戲
軟體世界超級賀歲強
NT 660
適 用：IBM PC 386或以上機種、
一部雙倍速光碟機、
DOS 5.0或以上版本。
記憶體：4MB（傳統記憶體580K以上）
顯 示：支援VESA的Super VGA
彩色顯示系統（640X480.256色）
MT-32／Geneal MIDI
Pro Audio Spectrum
SoundScape MIDI
Gravis UltraSound MIDI
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司


98
精品店
☆圖文：GRX☆
春
本期精品
女の子 「あ、お気づきになられましたか？」
BOMBER QUEST
ANGEL ARMY
悅樂の學園
きゃんきゃん戀愛物語
魔法陣都市


大家好！快過年了呦！我是鈴鈴，歡迎再次光臨精品店。


…．


嚐嚐怎麼了？過年應該快快樂樂的耶！
可是…過完年就又老一歲了！


鈴鈴怎麼辦
我又老一歲了…
現在不適合談這個吧！


謝謝大家在過去一年給予精品店的支持與鼓勵。新的一年還請大家多多指教哦.!!


最後鈴鈴嚐嚐僅在此祝福大家！
嗚！嗚！



# 新年快樂!!

# BOMBER QUEST

悲運の一刻

●所須配備：NEC PC-9801VX 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支援　●音　源：FM 音源

嗨！大家好，我是店長GRX。這次精品店中首先要登場的，是一款由MINK公司所設計發行的美少女遊戲－BOMBER QUEST 。



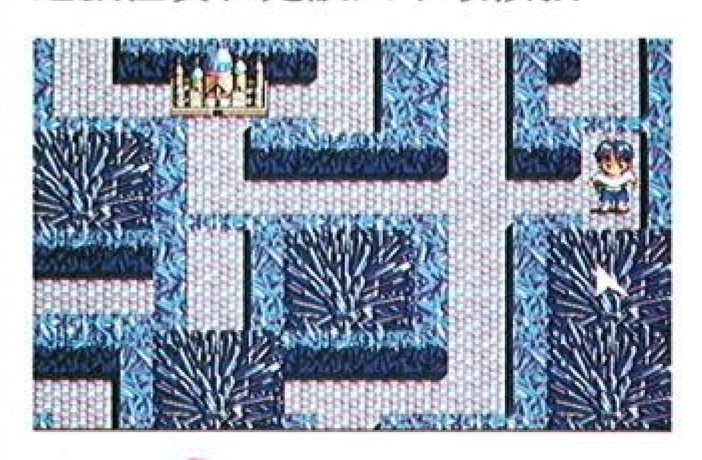
遊戲抬頭畫面



劇情介紹一景


她便是將主角帶入異世界的女神

話說MINK自從以GOKKO系列走紅以來，其所推出的作品在美工上一向給人相當不錯的評價，不過其他方面如創意與遊戲性等，就比較差了一些；而這次其所推出 BOMBER QUEST（以下簡稱 BQ ）似乎又再一次的重蹈覆轍－雖有一流的美工，但遊戲性實在是讓人不敢領教。


遊戲主畫面



美麗的女主角一覽


刻畫細膩的溫泉背景



主角狀況一覽

眞的，很少有遊戲像 BQ 這樣讓人不曉得在玩些什麼。AVG 不像 AVG ，RPG 不像 RPG ，說其是益智遊戲倒還貼切了些，加上遊戲速度又慢，操作性又差，實在是讓人玩不下去啊！


找到寶藏的女主角



天啊！這是那門子的敵人

本來 BQ 在圖形上的美形度是絕對會令人心動不已的，可是在遊戲性與操作性的拖累下，卻讓人只玩不到十分鐘就將其束之高閣了。唉！眞是令人嘆息啊。


我就知道溫泉裏一定有美女的嘛！

# ANGEL ARMY

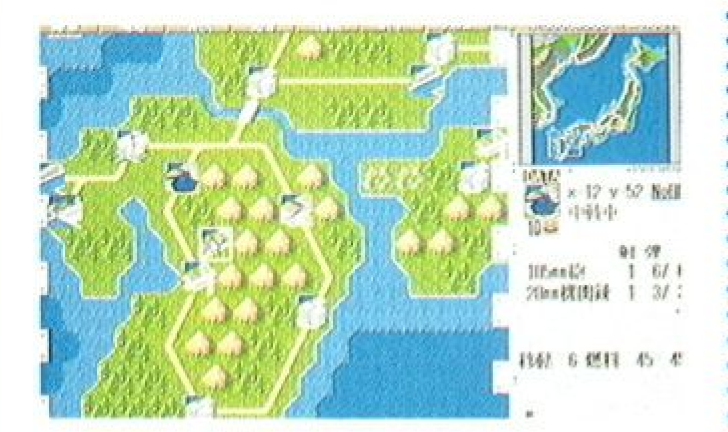
エンジェル☆アーミー




全世界各戰場分佈圖

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：專用　●音　源：FM 音源

這是一款由イリューヅョン所推出的美少女戰略遊戲。雖然 98 上戰略遊戲不少，不過主要還是以中古世紀及二次大戰的居多，像這款以現代戰略爲主，而且還加入美少女因素的戰略遊戲，實在是蠻少見的了。



遊戲主畫面

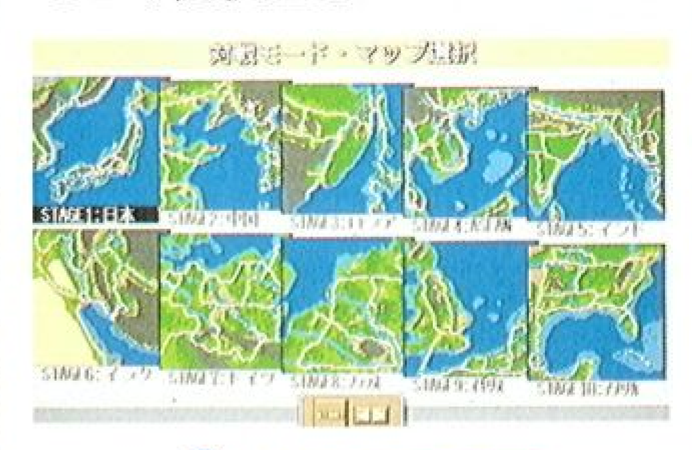


生產兵器一覽表



遊戲中各建物一覽

先除去美少女的因素不說，ANGEL ARMY可以算是一款蠻標準的戰略遊戲，玩家可以選擇戰役或者是單一戰場模式來進行，而在遊戲中的戰場與敵手，則主要是以世界各大強國爲主，像在美洲大陸與美國人作戰，在英倫半島與英國人作戰，在歐洲與法國人作戰等。雖然是以現代兵器爲主，不過在兵器上並沒有非常考究，而且戰略 AI 上的表現也並不是很理想。



戰場選擇畫面



戰場上之霸主－航空母艦

其實 ANGEL ARMY 在美少女上的表現似乎要比戰略部份來得好一些。不論是衣著或是美形度，各國的佳麗們可說是各有各特色與風味的，眞是讓人目不暇給啊！而イリューヅョン能以 16 色做出如此的表現，也著實讓人佩服了。您說不是嘛？




來自英國的可愛女孩




哈哈！來到印度了




帶有北國風味的俄羅斯女孩




這應該不用店長介紹了吧！

# きゃんきゃん戀愛物語



……（此時無聲勝有聲）

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支援　●音　源：FM 音源



帶給主角戀愛物語的女神

雖然這款由カワテル・リフト所發行的美少女 AVG 遊戲，推出已經有一段時間了，不過店長之所以沒將其放在精品回顧中的原因，是因爲最近她又被重新移植到次世代遊樂器－〝SATURN〞上。並且再一次以人氣度來證明她的實力與魅力。



幫人完成願望的七福神



可愛的漢堡店店員

雖然，不可否認的，細膩精美的畫面是一個好遊戲不可或缺的條件，但光是畫面好的話，是不足以踏上如此成就的。在きゃんきゃん戀愛物語中，除了表現不凡的圖形外，眞正讓人難以忘懷的，是那刻畫細膩的愛情故事，寫實不落俗套，激情但不做作。每一段都是讓人那麼的回味與難忘。（相信您如果玩過きゃんきゃん戀愛物語，您也一定會贊成店長的話的）。當然，其便利順暢的操作介面，也是讓人順利融入的功臣之一。



眞的嗎？這就是傳說中的更衣室嗎？



咳咳，手好像放錯地方了



令人難忘的一刻…



相信我，女孩子喝醉酒是很可怕的



在校園的偶遇

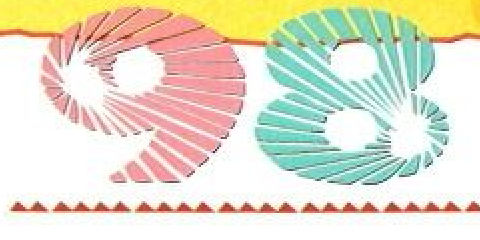
不論從那個方面來看，きゃんきゃん戀愛物語都可說是カワテル・リフト的成名代表作之一。這也代表カワテル・リフト今日在美少女遊戲界的地位並非僥倖。當然，從這次其再度被移植且受歡迎的程度來看，可以充分證實一句話－好 GAME 是永遠不會被玩家遺忘的。



天啊！你看見她那身和服嗎？



感動的結局



# 精品店

# 悅樂の學園

遊戲中之女主角

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支援　●音　源：FM 音源



一看就知道是壞女人的學園理事長（校長）




學校中的監護士

相信玩家們光聽名字就可知道，接下來要爲大家介紹的是一款什麼樣子的遊戲。沒錯，這款由シーズウェア所推出的 98 遊戲，正是一款道地的美少女 AVG 遊戲。而其 18 禁的內容與畫面也正如其名一般－悅樂の學園。




不懷好意的女學生

滿校的女學生＋女老師＋女醫護士＋女校長，就只差沒有女工友而已。在發生連續女學生失蹤事件後，主角便以老師的身份，來到這樣的一間女子高校進行調查（唉，老掉牙的情節囉）。當然，劇情之後的發展過程，便如遊戲的名字一般。（請玩家們自己去想像囉！這應該不需再多做說明吧！）




理事長的桃色陷阱



事先潛入學園的女刑事

不論是細膩度或是美形度，悅樂の學園在畫面上的表現，可說是可圈可點的（自己看圖嘛）；在劇情上雖然沒多大的創意，不過遊戲過程中，倒還是有不少讓人意外的地方，加上主角由校內玩到校外的不凡〝表現〞，店長只能說，這遊戲實在不辜負玩家因其名字而給予的厚望啊！



激烈的格鬥一景




告白的一刻




緊張的結局畫面






# 魔法陣都市




這便是主角玉照了

- ●所須配備：NEC PC-9801 ?? 以下
- ●HDD：無
- ●滑　鼠：支源
- ●音　源：FM 音源

這回在精品回顧中要爲大家介紹的，是一款很久很久以前的老遊戲。不過，雖然年代已久，在老玩家的眼中她可仍是魅力不減呢！



獨特的命名畫面



AMP 總部一景

交談中的由貴與那魅

魔法陣都市－這款改編自知名漫畫的 98 遊戲，其不論是在畫面或造型上，都可說是移植得十分成功。尤其是人物造型與性格，簡直就和麻宮騎亞的原著一模一樣了，加其上細膩的畫面與獨特的介面，該作品在畫面上給人的評價，可說是相當不錯唷！



帶著香津美一起冒險的主角

至於在類型上，魔法陣都市是屬於常見的冒險式 AVG 遊戲。話說西元 2XXX 年，歐洲古沈船鐵達尼號忽然出現在東京上空，主角便帶領著 AMP（TTACKED MYSTIFICATION POLICE）成員前往探查。當一行人乘飛艇到達鐵達尼號上時，竟然發現船上的時空被封印住，而船上的所有乘員，也都彷若沒發生任何事情似的，過著〝它〞們當年的生活…

可愛的由貴，溫柔的那魅，倔強的香津美。對 SILENT MOBIUS迷而言，魔法陣都市著實是一款讓人無法抗拒的遊戲啊！



和死靈的格鬥



搜查客房時之事件



和那魅的交談




參加船上舞會的香津美



一段超越時空的戀情




# 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於98的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店 GRX 店長收既可

### 台南 kinu 讀者

Q：店長，您在 80 期說不要把日本遊戲主機的遊戲和電腦遊戲混爲一談嗎？可是遊樂器的遊戲不也是用電腦作出來的嗎？

A：錯了錯了，店長當然也知道遊樂器的 GAME 是用電腦作出來的啊！店長所謂的不要混爲一談，是指遊樂器的市場狀況與電腦遊戲的狀況不一樣。在日本一套遊樂器遊戲可以有數百萬套的銷售量，而在台灣的電腦遊戲最好也只有數萬套的銷售量而已。你說，這在開發成本的回收上能比嗎？（賺得多，廠商才會花更多的錢做遊戲啊！）

Q：請問 DOS/V 八百屋的八百是什麼意思？八百屋這房子的圖是誰畫的啊？好可愛喔！能不能把它放在站上讓我們 DownLoad 啊？又，我懷疑八百屋是精品店的分店喔！

### 桃園 傅讀者

A：本來這問題因該由隔壁的 RXZ 來回答的，不過既然寄來這裡了，在此店長也就一併〝解決〞吧（ RXZ ，欠我一碗泡麵了喔！）

⑴八百屋是雜貨店的意思啦！
⑵那房子是眞正的〝日本貨〞喔！
⑶ DownLoad ？那要看主編的意思囉（我會幫你問一問的）。
⑷天啊！在此鄭重聲明。店長絕對沒有〝一魚兩吃〞。八百屋是由報導 DOS/V 遊戲的 RXZ 老爺開的，跟年輕 GRX 開的 98 精品店，是完全沒有商業來往的。

### 北縣 蔡讀者

Q：請問店長能不能將精品店裡的圖放在雜誌光碟上呢？

A：呃，關於這點可能會有些問題；一來是著作權的問題，二來是精品店裡介紹的都是 98 機器上的遊戲，在技術上目前是無法將 98 上的圖直接轉到 IBM光碟上的。所以，只好再說囉…

### 基隆 陳讀者

Q：請問精品店不是要徵美術助手嗎？我寄應徵信去了耶！

A：對不起啦！沒錯，精品店是在徵美術助手。由於店長本身從事遊戲設計的工作，是故在時間上比較緊了一些；所以想找個助手來處理原畫修飾，上色，甚至一些電腦上的美工修飾等。由於店長的工作室還有蠻大的空間，多個助手是沒啥問題的。

不過由於在前一期忘了標註高雄市（難道您要從基隆通車到高雄嗎？），所以在此僅對來信的外縣市玩家說聲抱歉。本來想回信通知的，可是最近實在忙了些，不好意思啦！

P.S ：助手從缺，意者請來信精品店（高雄市）。

## 編輯後記

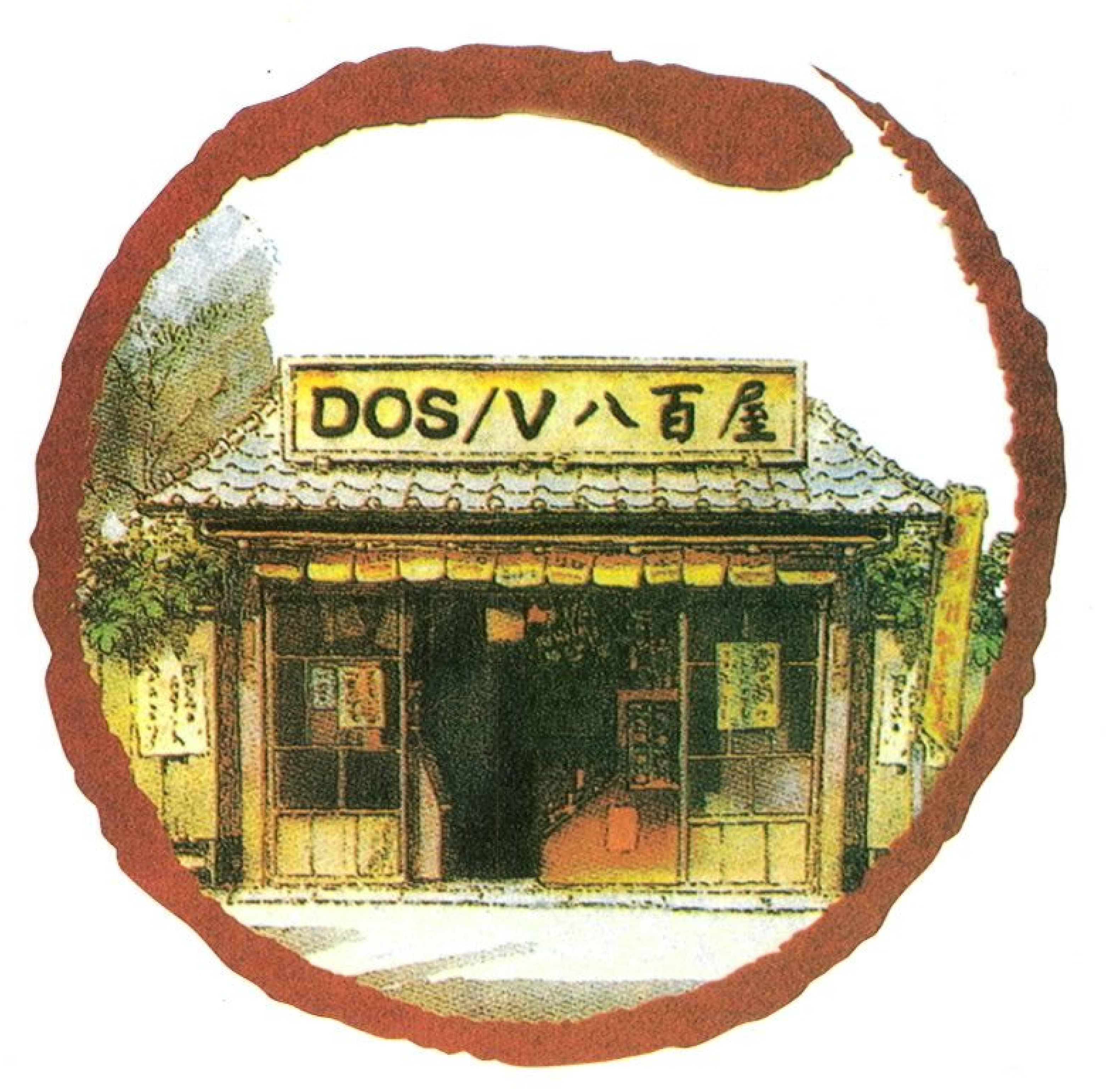
咳咳！一下子轉眼又到了咱們遊戲界最〝熱〞的節日了。不論是對是軟體公司或是代理公司來說，春節都可說是寶貴的黃金時段啊！一票一票剛出爐的遊戲，在將玩家們的心炒得熱呼呼的同時，也將玩家荷包掏得空蕩蕩的。嘻嘻，眞是年復一年的悲劇喔！

對店長來說，這個即將離去的豬年年末，過得可眞是讓人難忘。首先是因病住了一個禮拜的醫院，接著下來又在新 GAME的威脅下買了全套的 PENTIUM （ C ）電腦。唉！眞是人財兩破啊！

望著花了近六位數錢買來的全新配備，心中也實在是感慨不已。幾曾何時，玩 GAME 變成如此高昂的消費了。〝沒最好的設備就沒有好的效果〞，〝要玩請自行提昇配備〞，從386到486到586，硬體的需求是乎已經成爲玩家們的夢魘了。

眞不知再過幾年後，年輕一輩的玩家們還能不能玩得起電腦遊戲啊？






# DOS/V八百屋

やおや

## 激情小屋

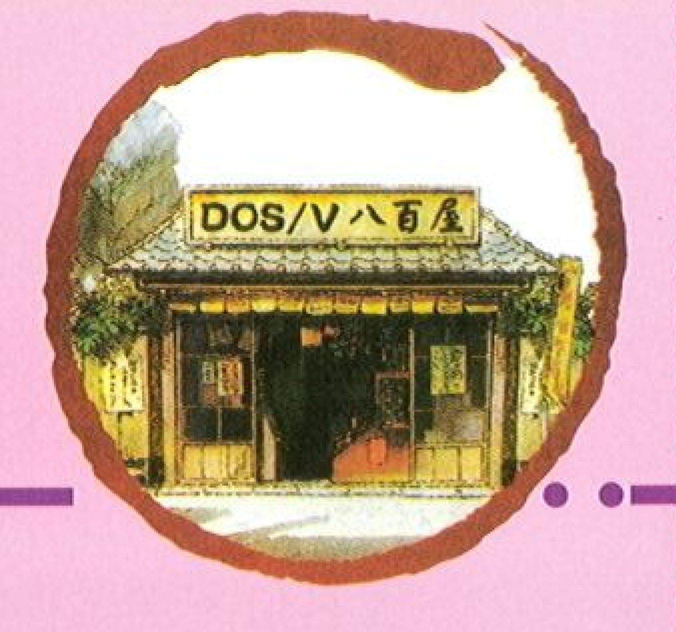



## 背德の女神




哈囉！該醒醒囉！又是美好的一天，最近天氣真冷呀！店長都快凍僵了，不過爲了各位，還是得出門批貨去。最近越來越多 WIN/V 的東西了，可能是爲 WIN95 熱身吧！店長也和各位一樣期待喲！不管那些了，先來看看這次有那些新的東東咧！嗯！背德之女神是一款正宗的 HG 哦！遊戲中漂亮的妹妹可真是不少，玩家可要睜大眼睛，仔細地瞧個清楚哦！另外一款遊戲是激情小屋，遊戲中有四個不同的小故事，雖然都是 AVG ，但是並不是同一類型的，有解謎、冒險還有純Ｈ的，可以滿足不同玩家的需求。大致上是這樣了，如果玩家對 DOS/V 八百屋中的遊戲有問題，或是遇到遊戲不能解決的困難，歡迎您到 140.113.187.65 的 DOS/V 八百屋版上討論喲！

／RXL




# 激情小屋

這是一個 WIN/V 的遊戲，不過進行遊戲前有一點要注意的事情，如果玩家拿到的版本和筆者一樣的話，在載入完成後，玩家必須透過 FILE MANAGER將 OPEN … SCN 這個檔案和 MAGS … EXE 給連結在一起（ASSOCIATE），再利用 PROGRAM 設定一個 ITEM 來執行，否則你將得到錯誤的訊息。接下來就一起來看看這個有四部曲的激情小屋吧！



## PART 1 あぶないクラブ活動

玩家扮演的是一個初上高中的女孩－美里，這所學園的理事就是美里的叔父，因爲美里是學園中唯一的女生，所以在玩家參觀校園，選擇一個理想的社團時，許多社團不約而同地，用各式各樣的方式，希望美里能夠加入自己的社團。從一開始的寫眞社，筆者就發現這個遊戲很 H ，因爲不能拒絕入社，所以玩家最後一定會受到摧殘，接下來的漫研社、美術社、電研社、理科社，是一幕幕不同的蹂躪方式，最後居然還有一大堆什麼料理社、天文社、生物社的都跑來搶人，想要一親芳澤，眞是可怕呀！不過，遊戲的最後才眞的是亂來，居然連學園理事也是個變態…唉！從頭到尾都是 H 的鏡頭，讓筆者頭昏眼花，不過音樂的感覺倒是挺不錯的，配上差強人意的音效和有點水墨畫風的畫面，整體的感覺還好…




本遊戲的主角－美里




小心別被騙了！



### 秘密檔案

| | |
|---|---|
| 學園理事 | 主角的叔父，老牛吃嫩草 |
| 美　　里 | 遊戲主角，一個嬌小可愛的學園新鮮人 |
| 西　　田 | 寫眞社的社長，一副不老實的模樣 |
| 大　　他 | 喜歡扮成漫畫中的英雄－銀河警察 |
| 高　　崎 | 美術社的社長，專長是…畫裸女圖 |
| 大曾根 | 電研社社長，，專門研究女體 |
| 混　　田 | 理科社社長，喜歡拿女生做實驗 |

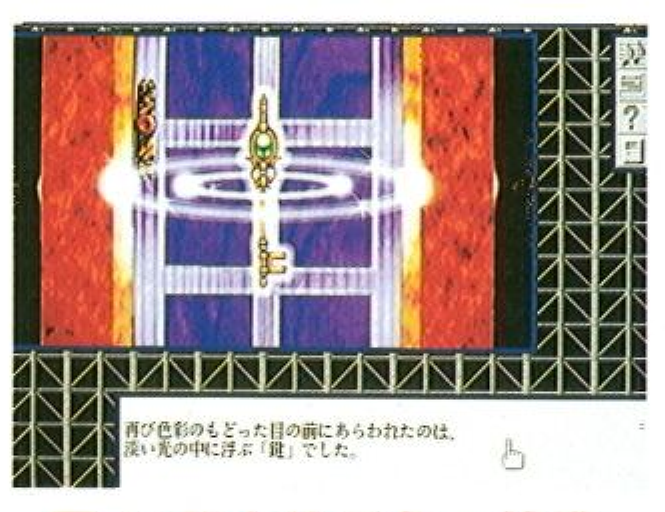
## PART 2 7つの鍵（七支鑰匙）

這個遊戲是筆者覺得四個遊戲中最有意思的一個，玩家在朦朧間夢到一扇七彩的門，同時在床上拾起一把鑲有黃綠色寶石的鑰匙，用這把鑰匙打開那扇神奇的門之後，浮現出一個漂亮的妹妹，可是她不知被誰綁在門上，玩家的任務就是負責將這些漂亮的妹妹從門上救下來。每個妹妹被綁的方式都不盡相同，而且當中有許多機關，一不小心這些妹妹就會香消玉殞了，而你也無法拿到鑰匙前往下一扇門。遊戲中玩家依序可以取得黃綠、黃、紅、青、橘、紫、綠等鑲有七種不同顏色寶石的鑰匙，當玩家順利地解救了妹妹之後，就會拿到一




好妹妹，我來救妳了！

把鑰匙並前往下一關。最好先觀察妹妹被綁的情形，膽大心細就可以救出妹妹來喲！這個遊戲的配樂蠻懸疑的，和主題頗爲切合，音效的部份則屬普通，256色的畫面把遊戲中的女孩畫得很漂亮，不過，都是一些 H 畫面，奇奇怪怪的方法，取鏡的方式有點問題，要是眞能用看的瞧出如何解綁那是騙人的，筆者也是碰運氣才過的，幸好遊戲可以不斷從失敗的地方重來，要不然稿子不知何年何月才生得出來。



遊戲中的要角—鑰匙



**秘檔案**

● 最後的一扇門要用七把鑰匙開，順序是紫、青、綠、黃綠、黃、橘、紅，打開門後是一片蔚藍的天空，天上高高地掛著一彎彩虹，感覺蠻好的。

## PART 3

## 大きな丘の小さな病院（大山丘上的小醫院）

主角一醒來發現自己在醫院裡，在昏迷了兩、三天後醒來，護士小姐顯得十分高興，雖然頭很痛，主角依稀記得似乎是自己



處處可憐的眞里亞

和朋友騎摩托車出了事。主角醒來之後，因爲覺得很無聊，所以玩家就得爲我們的主角排憂解悶



穿著頗酷的りサ

了。住過醫院的人一定知道整天和藥丸子生活在一起很枯躁（除非有漂亮的護士小姐），主角也這麼想，於是就想到外面去透透氣，可是卻來了個兇神惡煞般的管理員，硬是把主角給趕了回來，玩家只好四處逛逛，到別的病房串串門子，和病人聊聊天，也認識了一些人，不料晚上因爲睡不著起來晃晃時，卻目睹一件駭人聽聞的事，當然也是和 H 有關的，沒想到那麼清純可愛的護士小姐居然會…遊戲的畫面可以分兩個部份來說，筆者覺得可能不是同一個人畫的，背景畫得相當不錯，但是人物就有點簡陋的感覺，音效做得很差而且又吵，音樂則是勉勉強強。



**秘檔案**

● 梓　行事詭異的醫生
● 亞里沙　貌似清純實際上卻是個變態的女護士
● 佣　人　面目醜陋心地險惡的壞蛋
● 眞里亞　受人擺佈的可憐小女孩
● りサ　有毒癮而被控制的豪放女

## PART 4

## 魔法少女マジカルアイ（魔法少女三原愛）

這個遊戲是筆者認爲最無聊、一點劇情也沒有的遊戲，玩家



可愛的魔法少女三原愛

只要把你學到的 H 本領全部發揮出來就可以了。畫面的重複率相當高，讓筆者看了很反感的鏡頭一幕幕地重演，玩家要摧殘的對象是一個被村人們認定是魔女的三原愛，因爲是大家的公敵，所以玩家可以肆無忌憚地伸出你的魔爪。卡通式的畫面，有點水水的感覺，再加上不怎麼搭調的背景音樂，讓筆者對它可以說是興趣缺缺。如果玩家可以從這遊戲中得到一點東西的話，我想大概是古代人們對於巫女這名詞的恐懼感，讓許多人寧可錯殺一百不願放過一個，因而釀成了不少悲劇。美國有個吸血鬼的故鄉，就曾經發生過這類悲慘的故事，引得人人自惶，當然遊戲也可能只是很單純地表達 H 的鏡頭罷了！

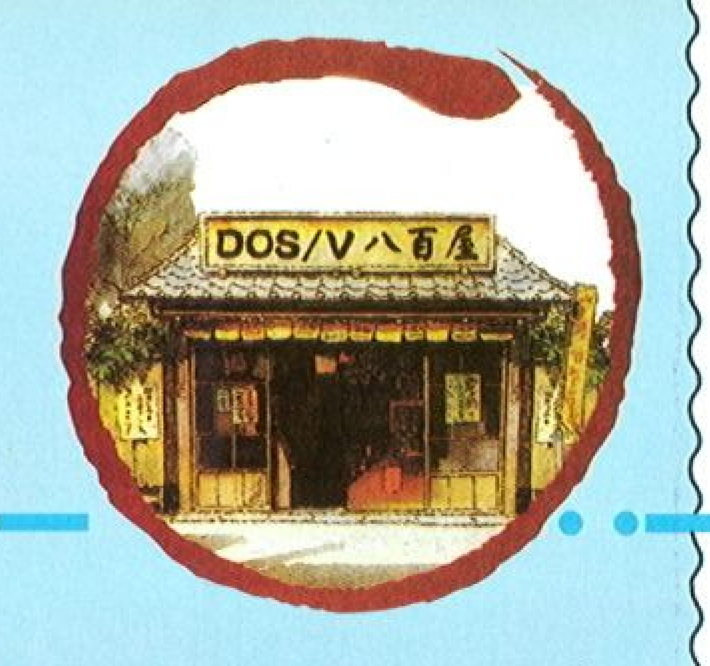


這麼小的女孩，你忍心…



**秘檔案**

● 三原　愛　被村人認定是魔女而被處以極刑，最後的一幕似乎也表示三原愛應該是魔女，但是如果只是因爲她身上流有惡魔的血液就如此對待她，似乎人類才應該被歸類爲惡魔，您以爲呢？




# 背德の女神




## 故事背景

SILK公司開春大作－背德之女神，故事大致上在描述一位移民到外太空的居民，由於覺得太空生活太過苦悶無趣，因此萌生了回地球度假的想法。就在一次返回地球的太空之旅中，航行的太空船上發生了許多不可思議的事，主角也在這趟旅行中嚐盡了人間美味；在這艘太空船中有著不可勝數的美女，從護士小姐、船副到同船的旅客，個個都有著天使般的臉蛋、魔鬼一樣的身材，絕對會讓玩家食指大動，只不過，除了這些弱不禁風的美女需要您特別照料之外，玩家還得費神看好船上幾個老大人物，小心他們毛手毛腳的舉動，最好還能照顧到船上的掌舵人－船長，以免一趟太空之旅成了黃泉旅遊。準備好你的機票，和筆者一起同行這趟惑星之旅吧！




活潑可愛的精靈ミリィ




醉臥沙發的レニィ

## 遊戲劇情




美麗的空船護士ドリス

背德之女神（以下簡稱女神）這個遊戲的內容一如其字面的意思，在這次的旅行中，玩家必須設法搞定船上各式各樣的人物，因爲遊戲最後的結局和玩家能夠擺平的人有關，很模糊吧？事實上，就是說玩家能到手的女孩子就能倖免於難，安全抵達目的地，其它的人當然是下落不明囉！如何？是不是激起玩家英雄救美的心了呢？雖然遊戲也是多重結局，但是遊戲的內容則是大同小異，選擇不同的處理方式，並不會產生迥然不同的結果， H內容的引發大多與那位船上的醉漢有關，藉著這個導火線，讓主角和許多女性能夠有更進一步的發展，也算是個甘草人物吧！而遊戲的內容也以詭異參雜了笑鬧的成份居多，遊戲中那位看起來非常漂亮的隨船護理人員，居然會是個女同性戀者，委實讓筆者心碎（啊！筆者夢寐以求的夢中情人居然會…），不過遊戲中的




代理船長アベル




蘋果紅透的成熟女性ナナス

女性還眞是不少，而且個性也都不太一樣，所以冶豔的鏡頭不遑多讓；至於浪漫的接吻鏡頭也經常出現，不過遊戲中的對話就乏善可陳，所以遊戲也有個快速鍵

－Caps Lock這個鍵可以快速瀏覽文字，還算是蠻體貼玩家的。如果你不想錯過和漂亮妹妹的偶遇，最好把手指頭練靈活些，適時按停快速動作，要不然你一定會很遺憾。




空服人員ウェイトレス

## 美味大餐

遊戲中的 H 鏡頭不算多，可是圖形上的表現眞的是可圈可點，每位人物造形都十分有個性



船副ラミア




香辣火豔的バ－バラ



同船女孩ホリィ

，尤其是遊戲中的女孩子，有溫柔惹人憐愛的精靈、韻味十足的成熟女性、端莊淑雅的空服人員，也有海派作風的的豪放女，各具風格的妹妹也能讓玩家滿足日思夜想的相思夢吧！在遊戲的背景音樂上，則呈現出日本遊戲的獨特風格，支援 SB 16 的背景音樂聽起來曲風輕快，也略帶哀愁，由於時空背景設定在未來的世界，太空船中的科技設施畫得相當地細緻，搭配著有點金屬懸疑味道的音樂倒也是一絕。在品嚐這道美味大餐的同時，不啻是最佳的開胃酒。



## 遊戲短評

背德之女神在劇情上的張力略顯不足，喜歡動腦筋解謎的玩家大概不會想玩它，不過醉翁之意不在酒的玩家可就不同了。遊戲中搞笑的鏡頭不少，雖然也有需要危機處理的鏡頭，但是影響並不會太大，玩家經常都能化險爲夷，沒有什麼特別困難的地方，對於想要看看漂亮妹妹演一場鬧劇，或者滿足一下英雄救美心理的玩家來說，倒不失爲一個解悶的美少女遊戲。SILK 在 H 畫面上的減少，同時引入了不少唯美的鏡頭，或許是今年其 HG 的發展方向吧！不管怎樣，我們期待在新作中能有更好的劇情和秀色可餐的妹妹，那種純純的愛，也許比 H 鏡頭更具吸引力，不是嗎？




深情的吻



什麼蛋呀？



結局

## 秘密檔案

- 主角ジャック：身負重任回返地球的勤務人員
- 中佐：在臨行前對主角耳提面命的長官
- ミリィ：有著尖長耳朵的小女生
- レニィ：有著一頭棗紅色秀髮的小甜甜
- ドリス：隨船護理人員，穿著粉紅色的制服，非常漂亮
- アベル：在船長死後擔任代理船長職務的帥哥
- ナナス：風華絕代，有著成熟韻味的女性
- ウェイトレス：餐勤人員，有著一張可愛的娃娃臉
- スチェワ－デス：船上的空服人員之一，看起來十分地端莊
- カ－リ－：一個不常出現的漂亮妹妹
- ラミア：太空船船副，蠻有味道的女性
- バ－バラ：帶著些許叛逆味道的黑貓
- ホリィ：一副黑框眼鏡，感覺十分秀氣的小女生
- マリア：不知從何處突然冒出來的修女
- トラン：助理人員
- 星間船　ゴ－ルドマリ：這艘署名金色瑪麗的太空船，就是帶著玩家旅行的太空船

亞洲套裝軟體系列

# 老師寶典




隨著軟體科技的提昇，傳授與教導的老師，更應掌握學生在校各項訊息，因而電腦化的作業已被校方所接受與肯定了，一套能讓老師充份善用的管理軟體的確是當務之需。

『老師寶典』——是一套完全能簡化您行政作業的管理軟體、從考題製作、成績計算、快速的列印成績排行表、排課行程製表與記錄、各項收費等，皆能透過『老師寶典』將繁瑣的工作變成輕而易舉。

今後讓老師們能順順利利辦事、輕輕鬆鬆教學、快快樂樂回家去！

- 學生資料管理
- 座位編排
- 郵寄標籤列印
- 課程表資料管理
- 各科目成績的管理
- 教學計劃行程管理
- 出題資料管理
- 各項收費資料管理
- 成績單排行表
- 製作同學錄、班級座位表、點名小條、功課表

**定價：$ 2 5 0 0 元**




製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8150788轉238,239
傳　　真：(07)8150910



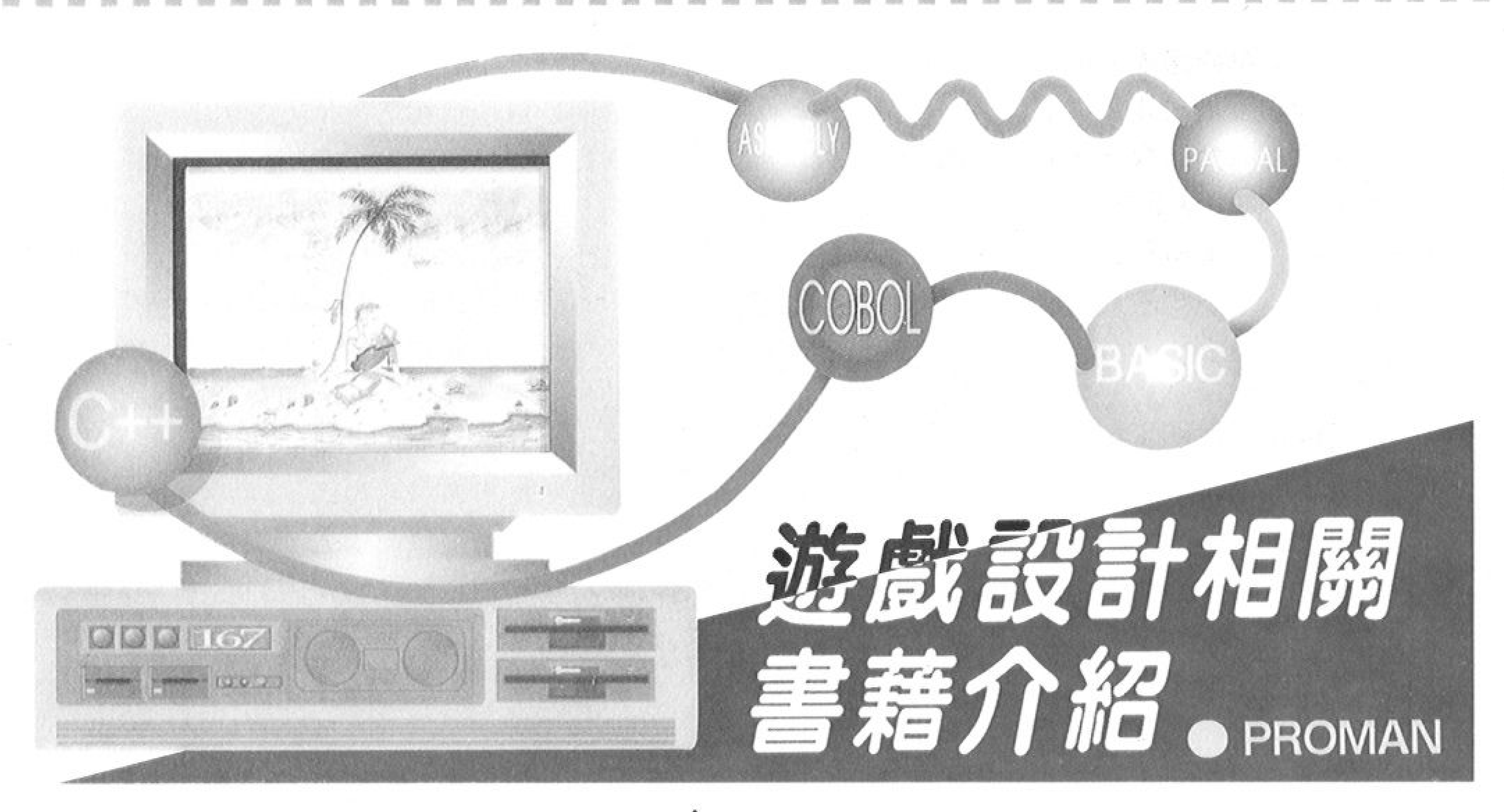
軟體世界

代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250,251
(04)3118774 (02)7889188

購買辦法：1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。



亞洲套裝軟體系列
理財寶典
你能——建立正確的理財與投資觀念？
清楚自己銀行帳目餘額？
有利的報稅金額？
有條理的掌握每一筆收支明細？
分析各類投資的損益計算？
成為標會專家？
這些理財秘訣通通收錄在
的管理、善用金錢、節稅等。
談秘訣，是現代人的最佳理財管理軟體。
●分類期間統計與明細
●各類科目理財預算
●各類投資損益計算
【股票、黃金、期貨、房地產、郵票】
●標會管理
●收支資料管理
●所得稅試算
●理財投資秘訣
●借貸利息計算
●銀行存提管理
●適用對象：個人、 各行各業皆適用
建議售價：$2500元
亞洲軟體
製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8150788轉238、239
傳　　真：(07)8150910
SOFT WORLD
軟體世界
代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250、251
(04)3118774 (02)7889188
購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2.可利用劃撥帳號41081300
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。




# 遊戲設計相關書籍介紹

● PROMAN

長久以來，由於大部份的專業遊戲設計公司或工作室，均將有關設計遊戲程式的工作流程與關鍵技術，視爲一項相當重要的公司資產，而不肯輕易地向外洩漏一點訊息，正因爲如此，使得一些有意進入遊戲設計業的初學者們，在剛開始時都僅僅只能夠靠自己花時間去摸索，從失敗的過程中，來累積出屬於自己一套的遊戲程式設計哲學與技術。因爲在現實的環境中，由於各家專業遊戲設計公司的嚴格保護措施，使得想要從 BBS 、 Inter-Net 及書籍中，來取到任何有關的資料或技術，其機會是相當微乎其微，幾乎是不可能的。

但最近這幾年裏，或許是受到遊戲設計業界的蓬勃發展所影響，在有關遊戲設計的技術取得上，竟也一反常態，在市面上陸陸續續的出現一些以專業教導遊戲設計技術的書籍；而且在人們所常使用的 BBS 、 InterNet 等國際網路上，也大都可以輕易的透過信件，與遠方的朋友互相討論遊戲設計的心得，或者是從特定的檔案區中，下載（ Down-load ）到一些遊戲程式的原始碼，及相關技術文件來供作研究學習之用。這些種種的資訊取得管道，都使得今日有心從事遊戲程式設計的初學者，有一個很好的入門指引，節省掉不少摸索的時間，所以今日的遊戲程式設計師們，可是比從前要幸福得多了。

在本期的這個專欄文中，筆者便要將這幾年來，在市面上所陸續出版的一些英文專業遊戲設計書籍，做一概括性的討論說明，盼能使一些有需要的讀者們，做爲他日選購進修書籍的參考之用，而更快速地進入專業遊戲設計的領域。最後至於在本文中所提意見，均純屬筆者個人之意見，因此若有不太恰當之處，還尙請各位業界前輩與各位看官大人，多多見諒。

**1**

書　名：Action Arcade Adventure Set
作　者：Diana Gruber
書　號：ISBN 1-883577-06-3
出版者：Coriolis Group Books
其　它：Assemble/C 語言、511 頁、US 39.95 元、附一片 1.44M 磁片

捲軸式的動作或射擊遊戲，長久以來，一直是電腦遊戲種類之中一種相當獨立性質的遊戲類型大宗，不時常有驚人的佳作誕生；但在最近幾年來，由於專業的遊戲設計廠商，均將其大部份的心力投入至開發失敗風險較小的 RPG 或 SLG 遊戲類型上，使得這曾經輝煌過一時的捲軸式遊戲類型，竟也有逐漸走下坡之勢，只剩下一些業餘的遊戲程式師們，仍以此類型遊戲爲主要的開發對象，並以 Shareware 的方式在市場上販售。

其實導致這樣的情形產生，不外乎是 IBM PC 的硬體架構並不是相當適合這類型遊戲，再者多半會使用電腦的使用者們，可能都已有些年齡了（10歲以上），較偏向於複雜些的遊戲類型。不過雖然有這些情況產生，但老實說，不論您是否眞的要

嘗試捲軸式遊戲的開發，在此類遊戲中所用到的部份技術與觀念，是在其它類型遊戲中，仍會廣泛應用到的，因此若您能夠具備這些知識，相信對於日後工作時的效益，必能有事半功倍之效。在這一本書之中，它便是要爲我們介紹此類型遊戲的製作技術與流程，讓我們能夠充實製作這類型遊戲的各種知識。

本書的章節編排上是採用典型的循序漸進的方式，先以捲動式遊戲的介紹談起，然後再逐漸以遊戲製作概念、編輯工具的使用、建立背景、捲動背景的技巧、各式工具製作及顏色處理等各基本知識爲輔，讓讀者能先建立初步的觀念，最後再深入到整體遊戲的規劃與設計、程式除錯技巧、顯示畫面的特殊效果及發行注意事項等，共 18 個章節來構成全書，在整體安排上算是相當不錯。雖然本書是專門以討論捲軸式的遊戲程式設計爲主，但其在工作理論的解說上，都非常的簡單明瞭，因此對於一般的初學者而言，亦能夠看懂書中所要表達的意義爲何，因此不妨把本書當成一本進階的參考書，相信對於程式設計能力的充實上，會有不小的助益。最後再附帶一提，本書在國內中已經有了中譯本，中文名稱是爲“動作遊戲程式設計”，松崗出版社發行，許嘉純翻譯。

2

書　名：Amazing 3-D Game Adventure Set
作　者：Lary L. Myers
書　號：ISBN 1883577-15-2
出版者：IDG Books
其　它：Assemble/C 語言、592 頁、US 39.99 元、附一片 CD-ROM

由於受到 ID Software 軟體公司所推出的 Wolf 3D 與 DOOM Ⅰ & Ⅱ遊戲軟體，在市場上廣受好評的影響，使得一些專業遊戲設計廠商和玩票性質的業餘程式師們，紛紛投入到即時 3D 迷宮技術的研究，而成爲一項相當時尚的潮流。本書便是在此潮流下，所誕生出來的一本專業書籍之一，其主要就是探討即時 3D 迷宮技術爲目的，讓對此有興趣的程式師們，可以從閱讀的過程中得到使用此項技術的知識。在市面之中，相同性質的書籍，筆者目前已知的便有三本之多，其中又以 Gardens Of Imagination 一書較爲有名。

不過在市面上已有了數本此類性質的書籍，但在翻閱過這些書籍之後，筆者個人認爲本書是在這數本書籍之中，理論說明的最清晰易懂且最實用的一本，尤其當您懶得去詳細研究即時 3D 迷宮技術，其中的複雜裡論與撰寫程式之工作時，則您只要善用本書所附贈的 CD-ROM 中，一套名爲 ACK-3D 即時 3D 迷宮的程式館，一樣可以幫助您設計一套夠水準，且又順暢的即時 3D 迷宮遊戲軟體出來，節省花費研究此技術的時間，只要好好的花全部心力去從事遊戲軟體的主程式撰寫即可。其實在本書之中，便是以討論 ACK-3D 即時 3D 迷宮的這一套程式館爲主軸，書中所列的全部章節，就是爲了說明它的工作原理，與各程式的撰寫技巧，而分類討論所產生的。所以從本書的撰寫立意上，就可輕易地了解到，這些章節的安排順序，必定是採用循序漸進的方式，使讀者們可以一步步了解到整個程式館，它的架構是如何形成的。在本書的一開始，先以介紹 3D 迷宮遊戲的家常話談起，然後便直接進入主題，說明即時 3D 迷宮書面形成原理、ACK-3D 的架構、資料結構、地圖中移動、掃描牆壁的演算法、移動式物件、活動門、掃描天花板與地板的演算法及 ACK-3D 程式館的使用方法等相關章節，來說明整個 ACK-3D 即時 3D 迷宮的程式館是如何初設計而成的，然後再以圖形的管理、WinG 的使用、移植 ACK-3D 到 MS Windows 版本上及實現 3D 迷宮遊戲設計，來做本書的壓軸部份。在全書的 16 個章節中，都相當的清楚與實用，因此若您對此類技術有興趣，本書將會是您一個不錯的選擇。不過由於本書是被定位成一本進階用的參考書，因此在閱讀之前，應以具有程式設計基礎的人爲宜，並不適合一般初學者閱讀，這是在選購時要特別注意的一點。

3

書　名：Black Of 3D Game Programming
作　者：Andre LaMothe
書　名：GISBN 1-57169-004-2
出版者：Waite Group Press
其　它：Assemble/C 語言、1174 頁、US 49.95 元、附一片 CD-ROM

在電腦科技的突飛猛進下，以往許多因受限於硬體設備與技術而無法實現的夢想，在今時今日之

下，都已經可以來實現它們了，而“虛擬實境”(Virtual Reality)技術的實現，更是一項傲人的成就，使人們能夠更加地融入由電腦所創造出來的世界中，獲得更多感官上的刺激，彷彿眞正身歷其境那般。而構成“虛擬實境”的要件之一，便是 3D 繪圖技術的應用，想想看人們是一種活在四度空間(編者註：此指包含時間在內)的生物，則若僅以 2D 的畫面爲主，即使該畫面再如何的漂亮，我想也很難使人有所謂身歷其境的感覺產生；反之若是在即時 3D 畫面下，就可因類似現實的環境，令人有身歷其境那般。因此從此趨勢看來，不難可以看出 3D 繪圖技術的使用，將會是未來遊戲軟體的潮流，尤其從不少次世代遊樂器主機的發展，如 Sega Saturn 、Sony PlayStation 及 Nintendo 64 主機，均具有強大的 3D 繪圖處理能力，就可看出些許端倪了。

所以 3D 繪圖技術的使用已是必然的趨勢，因此要如何充實 3D 繪圖技術的相關知識，是大部份專業的遊戲程式師們需要提早準備的方向了。這一本全書厚達一千多頁的“超重量級”書籍，正是幫助您進修這類專業知識一個不錯的選擇。本書在內容的編排方式上，是採用循序漸進的方式，在書的一開始部份，並不是就直接進入 3D 繪圖技術的領域，而是先以介紹 3D 遊戲類型、基本的程式設計知識及 VGA 原理等較基礎的知識爲主，讓讀者先有一段緩衝時間，建立起一個整體的基礎概念，然後在逐漸以圖形的處理方法、動畫程式技巧、輸入設備的程式撰寫、音樂及音效、人工智慧、多工程式概念及多人玩遊戲的架構方法等重要知識，來作爲進階的教導題材，使讀者能夠先從 2D 圖形處理程式的撰寫，與相關技術的學習過程裏，充實到傳統程式的架構方法，爲開始準備進入 3D 繪圖技術的領域，奠立起更穩定的技術基礎。在這之後，本書的壓軸戲部份便開始上場，先以介紹 3D 繪圖技術的最基本知識，如三維座標系統，向量數學及陣列運算等，來做爲歡迎各位進入 3D 世界的賀禮，接著 3D Engine 的設計、3D 模型、陰影處理、隱藏面清除、截邊運算、著色技巧、VOXEL 程式及 3D Engine 最佳化技巧等主題陸續登場，最後再以設計一個簡單的 3D 遊戲，實際讓讀者了解程式的運作方法，並爲全書譜下一個完美的休止符，結束本書教導 3D 繪圖技術的重要任務。

不過在各位讀者開始閱讀本書之前，筆者奉勸各位讀者，一定要有像烈士般，具有『奮鬥到底』的決心與毅力，千萬不要半途就放棄掉，否則將會錯失掉一窺 3D 繪圖世界的機會。由於本書在內容的選擇上十分地紮實與豐富，因此可能會使人有吸收不良的情況產生，讓人感受到些許壓迫；但若能渡過此一狀況，其所獲得到的成果，將會是十分的豐碩的。就筆者的觀察，個人認爲本書是市面上目前對於 3D 遊戲程式的製作技術，講得最爲詳細且難度適中的一本，書中各章節所述的技術，都相當地實際好用，且又不會太簡易或太艱深，可讓讀者從中受惠不少，是一本十分值得推薦的好書。若您對於 3D 繪圖技術有興趣，筆者建議您不妨到書局一趟，翻閱一下本書的內容，相信您會同意筆者的看法。但特別注意一點，本書是屬於一本較艱深的進階書，因此閱讀本書的讀者們，最好能夠具有一定的程式設計基礎，與基本的數學概念，以免到時候發生了不知書中所云何意的情形。

4

**書　名：** Black Art Of Windows Game Programming
**作　者：** Eric R. Lyons
**書　號：** ISBN 1-878739-95-6
**出版者：** Waite Group Press
**其　它：** C 語言、653 頁、US 34.95 元、附一片 CD-ROM

Microsoft公司所推出的Windows視窗作業系統，從1990年推出強勢的3.X版以來，已漸漸吞食掉原本MS DOS的市場，而成爲市場上主要的作業系統了，但其大部份的遊戲程式軟體，卻少有去支援 MS Windows 的作品產生。歸其眞正原因，乃是遊戲軟體是一種獨佔系統資源很強，並且是硬體依附性很強的特殊軟體，在以硬體無關性及多工(在 MS Windows V3.X 是假多工，直到 MS Windows 95上，才已有改良)環境爲主的 MS Windows 視窗作業系統中，當然處處受到限制，反倒不如舊有的 MS DOS 平台來得好發揮了。

近二年來，或許是 Microsoft 公司也有意進軍多媒體及娛樂軟體業，竟也陸續開始推出一些有用的程式庫，如加快顯示速度的 WinG 及音效混音的 WaveMix，讓許多的業者開始有興趣去開發 MS Windows 上的遊戲軟體；且在 MS Windows 95 中，Microsoft 公司更大力推銷自己所謂的 DirectX

（Direct3D、 DirectDraw 、DirectPlay 、Direct-Sound …）發展工具，讓人頗能感受到 Microsoft 公司對此業界的決心與野心。最近由 Waite Group Press 公司所推出的 Black Art Of Windows Game Programming一書，便是以專門教導如何在 Windows 視窗作業系統裏，設計遊戲程式的技術爲主。

在本書的內容裏，主要是由三個大主題所組成的：傳統的 MS Windows SDK 函數的使用、WinG 的介紹與使用及 OPENGL （一種 3D 繪圖的規格，由 Silicon Graphics 等大廠所制定）的觀念等，來構成全書之骨架。本書一開始是先從 MS Windows 的元件介紹談起，接下再以各種情形的應用時，所需使用到的 SDK 函數，來逐一舉例解說，讓各位讀者能夠對傳統的 Windows SDK 的使用與觀念，有一系統的認識，然後再以更深入的主體，時下流行的 WinG 、音樂和音效的程式設計、最佳化技術、 32 Bit 程式設計、 WinTool 的使用、遊戲 AI 及背景與前景之產生等各章節，來做爲全書的進階教材，最後則是以介紹未來的趨勢，OPENGL繪圖規格的使用範例，來作爲本書的收尾。不過筆者必須要提醒各位讀者，雖然本書的內容相當紮實，但若您並未曾具備過任何Windows程式的設計經驗，在閱讀本書時，部份內容可能會令您無法吸收，畢竟它是一本針對特定主題，所撰寫成的進階書籍，因此當然在內容上也就會較深澀些了。

5

書　名：Building A 3D Game Engine In C++
作　者：Brian Hook
書　號：ISBN 0-471-12326-9
出版者：John Wiley & Sons Inc.
其　它：C++ 語言、421 頁、US 34.95 元、附一片 1.44M 磁片

對於那些以技術本位掛帥的 3D 遊戲類型而言，要如何達到最好的畫面效果與流暢性，一直是設計此類型遊戲的程式師們所追求的理想目標；而這一個目標是否能夠順利達成，便是取決於其所撰寫出來的 3D 繪圖處理核心－ 3D Engine 部份，是否夠Powerful 來決定的。一個設計精良的 3D Engine，可以使得畫面品質極佳，且處理順暢；而對於一個設計粗糙的 3D Engine ，不但處理出來的畫面品質低落，在執行時的速度，更是令人難以接受。因此要如何設計出一個夠 Powerful 的 3D Engine ，就成了設計 3D 遊戲類型時決定成敗的關鍵所在了。故大部份的設計公司，都視此部份技術爲最高機密，外人當然就難窺其神秘所在了。

但在今日，未能一窺 3D Engine 內部奧秘的遺憾，終於可以獲得補償了。這一本以教導 3D Engine程式設計的專業書籍，便要帶領各位讀者進入 3D Engine 的領域，讓各位讀者有機會學習到此類技術。當我們翻開本書後，將會先看到幾頁的閱讀指引，告訴您閱讀本書的方法，來達到循序漸進的效果，之後書中便以基本的遊戲設計概念、繪圖方法及 Fixed Point 數的運算等入門題材，來做爲入門的教學，而再接下來的題材，便直接進入 3D 繪圖技術的教導，依序以 3D 繪圖概念、分時技巧、類別定義、輸入設備、隱藏面消除、物件處理、著色、貼圖、環境效果、速度最佳化、碰撞偵測與範圍檢查、多工處理技巧、架構程序及相關資訊等這類進階課程，從各種 3D 繪圖的原理介紹中，一步一步達成 3D Engine 的設計工作。全書共分爲 17章節，不論是在原理解說與程式寫作方法上，都還不算是太艱深難懂，讀者只要具有一定程式基礎及數學概念，相信應該能瞭解書中所云何意才是。

不過本書如市面上的大部份書籍一樣，在書中所說明的 3D Engine 程式設計，都僅僅只是實現一些基本的 3D 繪圖理論而已，還不算是個專業級的 3D Engine 核心；與市面上的 3D 遊戲中所用 3D Engine比較起來，其間的程度差異是極大的，但若各位讀者可以從書中，獲取到 3D Engine 的程式設計技術，並對 C++ 物件導向程式的架構方式，有更進一步的認識，則本書對您的助益，就算是蠻大的了。至於適合本書的讀者對象，應以對於程式設計工作已有基礎，且曾經學習過 C++ 物件導向語言的程式師們爲宜，不適合做爲一般初學者的入門書籍。

6

書　名：Flights Of Fantasy
作　者：Christopher Lampton
書　號：ISBN 1-878739-18-2
出版者：Waite Group Press
其　它：Assemble/C 語言、556 頁、US 34.95 元、附一片 1.2M 磁片

長久以來，飛行模擬遊戲的設計難度，一直是被公認為業界之中難度最高且技術性最複雜的作品種類之一；由於其所使用的技術，並不單單僅只是複雜的 3D 繪圖技術而已，尚還包含飛行力學及作戰 AI 等深奧學問，因此導致了大部份的遊戲設計公司，大多不敢輕易的去嘗試此類作品的製作，使得目前這一類作品的相關技術是由少數幾家軟體大廠，如Microprose（ F-15 系列等）、 Specturm Holobyte （ Falcon系列）及Origin（ Wing Commander 、 Strike Commander 系列）等這些公司所掌握。

而這本以專門討論飛行模擬遊戲程式的技術書籍，便是要揭開其神秘的面紗，讓更多程式師們得以有機會一探飛行模擬遊戲程式的廬山眞面目。在本書內容上，其章節主要是從最基本的 IBM PC 繪圖原理開始，進而循序漸進的討論到 2D 的原理、 3D 的原理、 Polygon （多邊形）的各種計算、截邊、著色等，最後再以一個簡單的飛行模擬程式範例為全書的收尾。在整體的編排上還算不差，讀者可從閱讀過程裏，建立成一個較有系統的觀念，讓人們對於傳統飛行模擬程式的寫作方法上，有了一個初步的認識。

不過在此筆者要提醒的一點，由於這一本書是定位成初學者入門的書籍，雖然可以從書中獲得一些重要的觀念，但其都是屬於相當基本的知識，對於許多較專業的程式師而言，可能會有覺得較為淺顯之感，而有些失望產生。不過畢竟是萬事起頭難，雖然本書只是教導最基本的觀念而已，但若能夠將其各知識予以吸收，也算是一個很好的起始點。最後附帶一提，本書在國內已經有中譯本了，中文名稱為“夢幻飛行”，松崗出版社發行，陳炳爍翻譯。

**7**

書　名：Gardens Of Imaginaton
作　者：Christopher Lampton
書　號：ISBN 1-878739-59-X
出版者：Waite Group Press
其　它：Assemble/C 語言、580 頁、US 34.95 、附一片 1.44M 磁片

在遊戲程式設計的領域之中， ID Software 可說是最近這幾年以來崛起最迅速的一家遊戲設計公司，其從最早期默默無名的小型遊戲 Shareware 公司，靠著 Wolf 3D 這一套 3D 迷宮的動作射擊遊戲，逐漸打響知名度之後，繼而再接再厲的推出一套風靡全世界，引起了不少爭議的 3D 迷宮動作射擊遊戲－ DOOM （中譯為毀滅戰士），除了為該公司帶來了驚人的收益外，更鞏固了 ID Software 公司在業界中的地位。導致該公司的成功因素中最重要的一點，便是該公司擁有傲人的技術，能夠將第一人稱的感覺實現得如此逼眞，令人如同眞正置身於 3D 迷宮之中；並且該技術又令其它同業無法馬上開發出相同的技術，使其一直領先群倫，可說是其成功的主要原因之一。

隨著 ID Software 的成功，當然其它的遊戲設計廠商，也希望能夠借此一已形成的即時 3D 迷宮潮流，從中獲取到些許利潤，因此紛紛投入這類技術的開發。除此之外，一些業餘的程式設計師們，也以研究此類技術的原理，來做為增加功力的挑戰項目，使這類即時 3D 迷宮技術，蔚為一股風潮。本書的作者 Christpher Lampton ，便是將其所研究之心得，撰寫成本書，以供其它有興趣的程式師們研究參考之用。

這一本書的章節編排方式，是採用循序漸進為主，從基本的迷宮遊戲種類的家常話開始談起，繼而談起基本的繪圖原理，輸入裝置的程式設計及圖形處理等基礎程式，然後再導入本書主題： 3D 迷宮的程式設計方法。從最簡單的 POLYGON （多邊形及僅單一顏色） 3D 迷宮討論起，再進入到 TEXTURE （貼圖，及達到 WOLF 3D 之畫面水準） 3D 迷宮， RAY-TRACING （光跡追蹤法），高度映射，光源等進階題材為主，作為本書的靈魂部份，最後並以程式最佳化的技巧及一個完整的程式範例，做為全書的結束。在章節的安排順序上，可說是相當不錯，由易而入難，不致於使人一開始心生恐懼，讓人頗能夠接受。

不過在此要特別注意，這一本書並不算是入門用的書籍，其主要的主題都是圍繞著如何實現 3D 迷宮的技術，因此若不是想對即時 3D 迷宮技術有所進一步研究的目的外，本書並不適合所有的程式師們；此外本書也相當類似大部份電腦程式的專業書籍，在書中的文字描述上，對其所工作理論的說明，可能會不太清楚，多數必須要由書中所列的程式中，自行去領悟它們的工作原理，這是在閱讀本書前，應該要有的覺悟。這一本書在國內已有了中譯本，中文版名稱為“夢幻花園　”，松崗出版社

發行，張力平翻譯。

8

書　名：Tricks Of The Game Programming Gurus
作　者：LaMothe、Ratcliff、Seminatore & Tyler
書　號：ISBN 0-672-30507-0
出版者：SAMS Publishing
其　它：Assemble/C 語言、746 頁、US 45.0 元、附一片 CD-ROM

對於有心想要從事遊戲設計，但苦於沒有任何實作經驗，不知道要如何開始撰寫程式的初學者們而言，本書可說是一本不錯的入門書籍。它給予大部份的讀者在撰寫遊戲程式時，所會使用到的部份重要觀念；而對於那些已身在業界中的大部份專業遊戲設計師來說，在書中所提到的技術與技巧，可能又是您我所經常忽略的重要事項，因此本書是一本適合大部份讀者的參考書籍。

在這一本書的章節安排上，是採用循序漸進的方法，從基本的遊戲製作方法開始談起，然後依序教導組合語言的善用、鍵盤及滑鼠輸入裝置、基本的 2D 及 3D 繪圖理論、 VGA 卡的程式設計、高等圖形技巧、音樂及音效使用、程式架構、資料結構及演算法、多工技巧及分時多工等入門基礎課程，最後再以較深入的人工智慧、多機連線、美術規劃、多層捲軸、最佳化技術及實際範例 WarLock（一個類似 Wolf 3D 遊戲的 3D 迷宮程式）來做本書的壓軸部份。全書共分爲 19 個章節，均是在設計遊戲程式時，都可能會使用到的基礎知識，非常符合實際的應用需求。

筆者對於這本書最爲欣賞的一點，是在於這一本書對於大部份知識的工作原理上，其文字與理論的解說方面算是相當清楚明瞭，讓人很容易就能知道文中所要表達的意義是什麼，相當地簡明易懂，不會像許多的專業書籍那般，常令人有摸不著邊際的感覺產生。此外於書中最後一章所討論的 WarLock 程式範例，是想要深入了解 Wolf 3D 遊戲程式中，所採用的 Ray Casting（光織法）技術的一個不錯實際範例。最後附帶一提，這一本書的讀者們，不妨以中文版爲閱讀的對象，以便迅速吸收並加以應用於實作上。它的中譯名稱爲“揭開毀滅戰士之謎”，共分爲“基礎篇”及“進階篇”兩本書籍，由松崗出版社發行，徐維成翻譯。

9

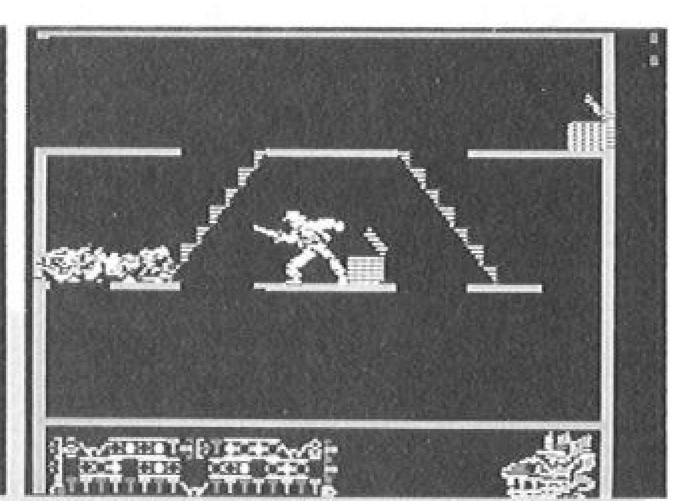
書　名：More Tricks Of The Game Programming Gurus
作　者：Greg Anderson 等 15 人
書　號：ISBN 0-672-30697-2
出版者：SAMS Publishing
其　它：Assemble/C 語言、570 頁、US 49.99 元、附一片 CD-ROM

在研讀完 Tricks Of The Game Programming Gurus 一書後，雖然已經獲得了基本的知識，但對於某些較深入，且又迫切需要的題目上，也許是受於篇幅之故，未能於在書中討論到它們，實爲一件憾事。或許該出版社也有此感，爲了彌補此一缺憾，便於該書出版的一年之後，推出了其系列作品 More Tricks Of The Game Programming Gurus 一書，以期將許多在前作之中，未曾收編的一些重要題目納入本書，嘉惠更多的程式師們。

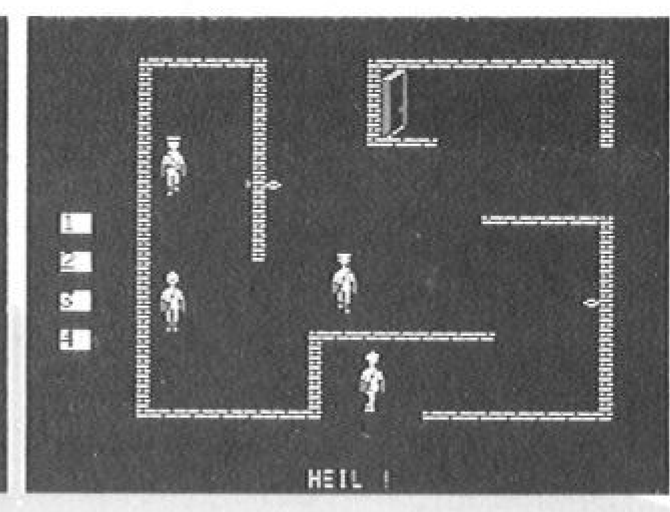
在本書的章節編排上，其是採用主題式的方法，書中的每章都是針對不同的主題來予於討論，並且都是由不同的作者，來加以撰寫而成的；各章之間並沒有任何關係，因此在各位讀者閱讀本書時，就不一定必須要由第一章開始，可依照各位讀者的需求，隨意的挑選感興趣的章節來加以研讀。在其內容上，可說是五花八門，共有 19 個不同主題的實用章題來組成，依序爲故事安排、設計 CD-ROM 的 Game、Super VGA、BSP Tree（3D 繪圖用，在 DOOM 遊戲之中，有使用到的技術之一）、設計使用者介面、圖形放大縮小及旋轉、即時 Voxel（Volumetric Pixel 的縮寫，Commance ： Maximum Overkill 裏所使用的技術）、虛擬螢幕、眞實及保護模式下的記憶體管理、整合音樂和 MIDI 到遊戲中、高等音效程式、遊戲程式除錯、程式最佳化、發行注意事項、遊戲測試、文件寫作及決定發行商等，均爲一時之選的主題。

本書可說是一本極佳的進階的書籍，筆者非常建議各位專業的遊戲程式設計師或業界的新手們，不妨有空去書局翻閱一下此書的內容，相信它將是一本値得擁有的好書。其中的 BSP Tree、圖形放大縮小及旋轉、即時 Voxel 等技術，都是許多遊戲程式師，夢寐以求的寶貴技術，而有關遊戲的製作流程與發行細節，更是不易取得的經驗之談，所以若您眞有心朝此業界發展，本書不應該輕易錯過。



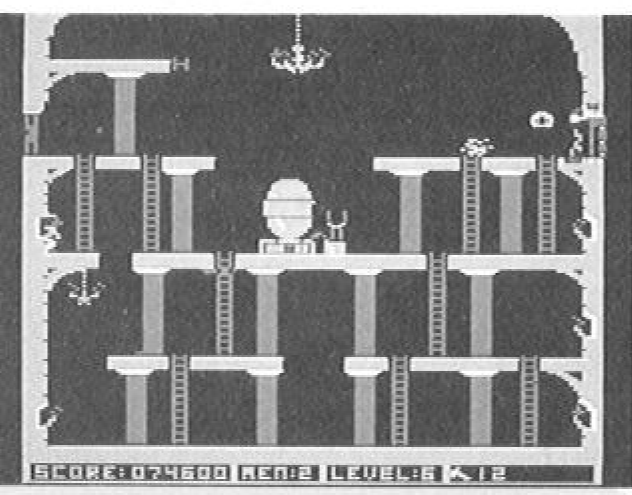





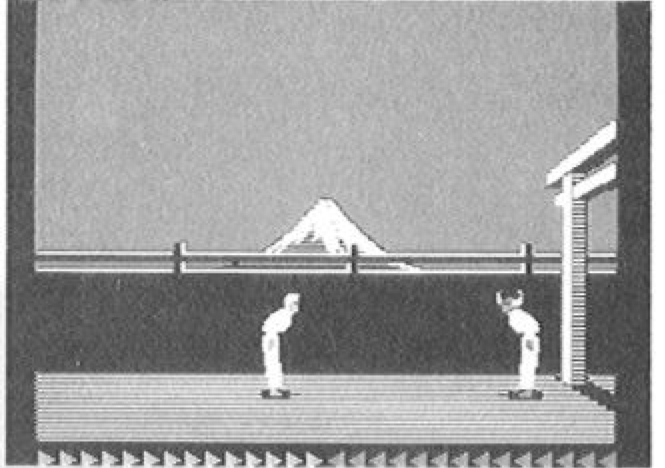

















# 永遠的 APPLE II

筆者：Lord Ben

看了上面的圖片，如果你是個有十年 GAME 齡以上的老玩家的話，是否也和筆者一樣，有一股說不出的感動？十年前， APPLE Ⅱ的八位元電腦，在IBM PC的強力衝擊下，漸漸地消聲匿跡，而所有的八位元軟體及遊戲，也隨著硬體的消失而被埋沒了。不過像筆者一樣依然對 APPLE Ⅱ難以忘懷的玩家有福了，在衆多有心人默默的努力下，在IBM PC下的 APPLE Ⅱ模擬程式已經接近完成，且β測試版也已經開放給全球的玩家測試。現在，你可以輕易的使用你的 PC 重溫 APPLE Ⅱ的舊夢。沒來得及趕上當年 APPLE Ⅱ熱潮的玩家，也可以體會當年 APPLE Ⅱ迷人的風采。說了這麼多，我想實際上不少玩家的感動一定和筆者一樣筆墨難以形容。好了，廢話少說，現在筆者就爲大家仔細地介紹這個模擬程式。

這個模擬程式是以C語言寫成，現在通行的版本大概有 For Win31 & Win32s For MS-DOS 版和 X-window 版。由於三個版本的操作大致上都大同小異，所以筆者就以一般使用率最高的 DOS 版爲各位介紹。就筆者的截稿日期爲止，現在最新的 DOS版應爲 2.40p 版。完整的 APPLE Ⅱ模擬程式至少應包括以下的檔案：

APPLE .DOC APPLE II模擬器使用說明及注意事項
APPLE .EXE APPLE II模擬器主程式
HISTORY .DOC 改版記錄說明
APPLE2 .ROM 模擬 APPLE II + 的唯讀記憶體資料（相當於現在 PC 上的 BIOS ）
APPLE2C .ROM 模擬 APPLE//C 的唯讀記憶體資料
APPLE2E .ROM 模擬 APPLE//E 的唯讀記憶體資料

以及 APPLE II磁片的檔案，通常這些檔是以 DSK 爲副檔名。至於 DSK 檔如何創造，筆者容後再述。




在 DOS 的提示符號下，直接執行 APPLE.EXE 就會進入如下的模擬器主畫面，衆多硬體方面的設定均在此處完成。（註：在一些機器上使用此模擬器時會使鍵盤上的燈號失效，這時可以使用〝APPLE K〞來解決，但加不加〝K〞這個參數，都不影響模擬器的操作）

```
ApplePC v2.40
by David Ellsworth (davidells@aol.com)
[Esc] Resume emulation
[M] Change Apple mode
[D] Disk drives
[J] Joystick options
[P] Serial port (slot 2)
[N] Change sound mode
[W] Set delay and cycle counting
[T] Dump text file to keyboard
[L] Load state
[S] Save state
[C] Change state settings
[G] Enter debugger
[Q] Quit emulator
```

各個選項的功能簡介如下：

● [M] Change Apple mode ：改變模擬器的模擬方式這個 APPLE Ⅱ的模擬器可以模擬 APPLE Ⅱ+ 、APPLE//c 及 APPLE//e 三種機型，有些軟體只能在特定的機型上執行，如：決戰富士山（ Karateka ）只能在 APPLE//e 下執行，所以使用者必需自行切換適當的機型。

● [D] Disk drives ：磁碟機裝置選 [D] 時會出現以下選單

```
[ESC] Back to main menu
[S] Current slot: 06 (Disk II)
[1] Disk 1: AZTEC.DSK
[A] Write Protect = OFF
[C] Image type = Dos Order
[2] Disk 2: <Empty>
[B] Write Protect =
[D] Image type =
```

在 APPLE Ⅱ中 slot 6 爲軟碟之所在，其中 1 表第一台軟碟，2 表第二台，使用 Write Protect 功能可以幫你的〝模擬磁片〞貼上防寫標籤。而 Image type的形式在程式中已能自動判別 DSK 的模式，使用者不必理會。在此你可以使用 [Tab] 鍵開啓自動檔案選單，以免除自己輸入檔名的麻煩。

按下 [S] 可以切換到 slot 7 ，此處爲 APPLE Ⅱ的模擬硬碟，關於硬碟的使用在本文最後自有說明。

● [J] Joystick options ：這就是玩 GAME 最重要的搖桿啦！按下 [J] 之後會出現以下選單：

```
[ESC] Back to main menu
[1] Keyboard (quantized)
[2] Mouse position
[3] Mouse motion
[4] PC Joystick
[C] Set center position
Current position: 7F,7F
Centered position: 7F,7F
```

此模擬器中可以用鍵盤的數字鍵、滑鼠和 PC 的類比搖桿來模擬 APPLE 的搖捍，鍵盤爲最方便的模擬方式相當於數位式搖桿，以方向鍵模擬 X 和 Y 軸，左右兩個 [Alt] 鍵或 [F1] [F2] 鍵爲搖桿的按鈕。訊號準確且沒有電阻值偏移的問題。只是當你使用鍵盤來玩搖桿活動量很大的遊戲時，如飛狼突擊隊，可別按到手指打結了。

使用 PC 搖捍時得先做搖捍校正，按下 [4] 然後把搖桿分別拉到最左上和右下，最後回到中間按下搖桿鈕就完成了校正的工作。

雖然本程式提供兩種滑鼠模擬的方式，一爲以位置爲準，一爲以滑鼠的移動率爲準，但是由於滑鼠本身並不適於模擬搖捍，加上筆者這個常失靈的老滑鼠，模擬起來實在是！@＃＄％，所以不建議使用。

最後 [C] 的選項是用來調整模擬搖捍的電阻值，這個值通常隨著軟體的不同而異，所以玩家必需自行調整至適當的數值，如：古得奈上校應爲 30，而王者之劍應調爲 7F 。

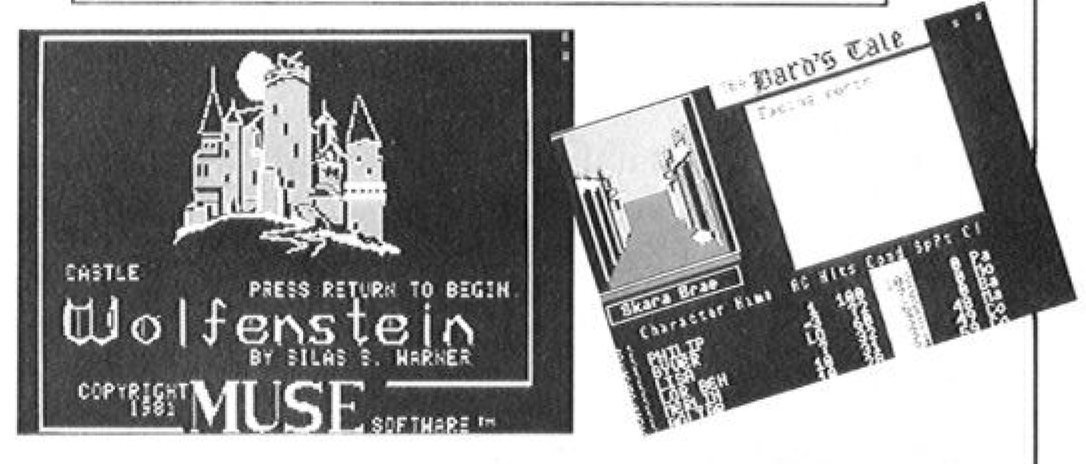
● [P]Serial port （ slot 2 ）：通訊埠的轉向設定

APPLE Ⅱ上的 slot 1 和 slot 2 爲 APPLE Ⅱ與外界溝通的埠（類似於現在 PC 上的 COM1，COM2 一樣），且一般 slot 1 多半爲連接印表機用。在這個模擬器中slot 1 被設爲標準輸出，可讓使用者自由轉向，簡言之你可以在 DOS 下執行〝APPLE>TEST〞的指令，此後，你就可在模擬器中使用印表機了，且印出的東西將存放在名爲 TEST 的檔中。當然，你也可以使用〝APPLE> PRN〞的指令，如此一來，你就可以將你的印表機模擬成 APPLE Ⅱ的印表機了。在模擬器中 Slot 2 則被保留，你可以經由這個選項來使 Slot 2 轉向 PC 上的 COM Port 。

● [N]Change sound mode ：聲音的設定：

這個選項簡單易懂，就是設定音效啊！按下〔N〕會出現如下選單

```
[ESC] Back to main menu
[1] No sound
[2] PC Speaker
[3] Sound Blaster
Mockingboard registers
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```




● [1] No sound ：靜悄悄，半夜爬起來玩，又怕挨罵用的。

● [2]PC Speaker:PC 喇叭，雖然只會嗶嗶叫，但是玩 GAME 才不會無聊。

● [3] Sound Blaster ：聲霸卡，別告訴我你不知道它做啥用的。

另外這個模擬器還提供 APPLE Ⅱ的魔音卡 Mockingboard 的功能，只要你有音效卡，在有支援魔音卡的遊戲上設定 Mockingboard 在 Slot 4 或 Slot 5 ，就可以聽到魔音卡的音樂。不過據此模擬器的作者 David Ellsworth 所說，由於他身邊並沒有一塊眞正的 Mockingboard 可供測試，所以在這方面的模擬寫得並不很好。據目前的測試大概只有創世紀四代、五代和一些其他的程式可以正常的模擬。

● [W]Set delay and cycle counting ：設定延遲

當然這是專爲現在快速的 PC 而做的，以防止模擬的速度太快。當然你如果和筆者一樣反應力不好，又不自量力喜歡玩動作遊戲的話，速度放慢一點也是個做弊的方法。

● [T]Dump text file to keyboard ：巨集的功能

你可以把一些指令用文字編輯器編成檔案，再用這個功能叫進來執行。有點類似批次檔，基本上是個不很必要的功能。

● [L]Load state ：讀檔

● [S]Save state ：存檔

使用過 Game Buster 的玩家一定知道這是幹啥

用的，簡言之這是模擬器提供的 Save 和 Load 功能，以彌補一些軟體（通常是遊戲）沒有隨時存取的功能。

● [C]Change state settings

這個筆者也不知道幹啥用的？好像沒有作用，作者也沒說，可能是個未完成的保留功能。

● [G]Enter debugger ：進入除錯器

模擬器所提供的〝殺蟲劑〞，改程式、要賤招的利器。只可惜現在懂 APPLE Ⅱ組合語言的已經不多了，所以筆者也不打算詳述。

● [Q]Quit emulator ：離開模擬器

不玩了，走人！有意見嗎？

首先設定好 DSK 檔之後，按[ESC]就可以進入模擬器的模擬畫面。在螢幕的右邊你會發現有四個燈號。這是軟碟和硬碟的燈號，上排為軟碟，下排為硬碟。當燈號為綠色時，表示正在讀寫該磁碟機的資料。（註：舊版的模擬器只有上排兩個燈號，但這並不影響模擬器的工作）在這個模擬畫面中，還有幾個功能鍵分別介紹如下：

●左右 [Alt] 或 [F1]&[F2] 使用鍵盤模擬搖捍時，代替一號、二號按鈕

●[F3]切換螢幕為彩色或單色模式

●[F4]在單色模式時切換螢幕的底色為綠色或白色

●[F5]把螢幕切換為上下兩個

●[F6]螢幕平滑模式開關，當螢幕有跳格現象時用的

●[F7]加速開關，以減少一些不必要的延遲

●[F8]切換 cycle counting 的開關，使用 cycle counting 可以使搖桿更穩定，對一些使用很久的老搖桿而言十分有用。當你使用搖桿無法正確地在一些軟體上操作的時侯，可以試著打開這個功能看看。如：諜對諜。另外，使用 cycle counting 時，模擬的速度會變慢，這是你必需付出的代價，不過在現在的高速 PC 上一般都不會有太大的影響。

●[F9]除錯器的切換器開關，一般使用者可不予理會

● [F10] 暫停模擬，回到主畫面。通常在要換〝磁片〞，或 Save 、 Load 時使用

● [Ctrl]+[Break] 重新開機

●數字鍵之 [+]　增加延遲時間

●數字鍵之 [-]　減少延遲時間




現在筆者以創世紀四為例，為大家解說一下各功能的用法：

首先你必需有完整模擬器程式和創世紀四片磁片的檔案，創世紀的四片磁片為開機片、主大陸、城鎮和地下城四片，假設其主檔名分別為：U4BOOT、U4BRIT、U4TOWN 和 U4UNDER。用 APPLE 進入模擬器後，進入 [D] 把開機片放在第一台磁碟機，主大陸片放在第二台，如下圖：

```
[ESC] Back to main menu
[S] Current slot: 06 (Disk II)
[1] Disk 1: U4BOOT.DSK
[A] Write Protect = OFF
[C] Image type = Dos Order
[2] Disk 2: U4BRIT.DSK
[B] Write Protect = OFF
[D] Image type = Dos Order
```

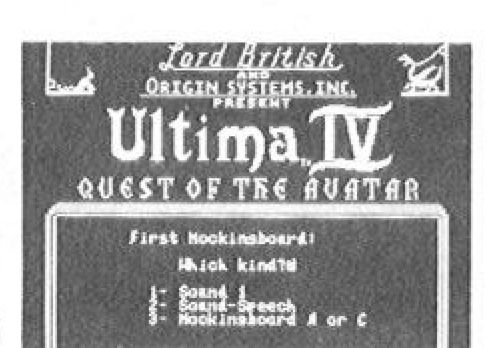
接著設定模擬機型為 APPLE //e ，因為在 APPLE //e 下才能使用魔音卡。設定好之後，回主畫面按[ESC]就可以開始模擬了，此時按下[F3]設定螢幕為彩色模式。進入遊戲後開頭你可以使用[F7]快速跳過，進入遊戲選單如圖：



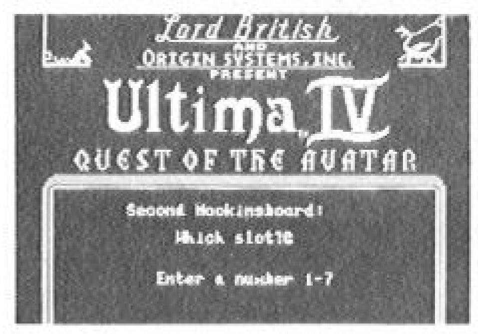

選擇 [N] 設定用兩台磁碟機來進行遊戲，接著選 [A] 設定音效卡，進入音效卡選單，先選 [T] 有兩塊音效卡，接著選第一塊音效卡的種類，請選 [3] Mocking board A or C 這個選項。再來選擇音效卡的插槽，請選 slot 4 ，接著第二塊音效卡的設定與第一塊相同，但最後的Slot為 5 ，設好之後你就可以聽到創世紀從四代一直延用到七代的主題曲－不列顛進行曲。接著可選 [J] 繼續未完成的使命，或選 [I] 從新開始。




選擇兩個音效卡




選擇音效卡種類




選擇音效卡所在之槽

進入遊戲後有時會遇到需換片的時侯，如進城或進地下城時遊戲會要求你換片，如下圖：

※用於此處之圖形檔： U4-4.GPE　#

這時按下 [F10] 回到主畫面，進入 [D] 磁碟機選單按照遊戲指示，把該檔案設到相對的磁碟機上。如本例中進城時，遊戲要求把城鎮片置入第一台軟碟機，於是在磁碟選單中就得設定如下圖：

```
[ESC] Back to main menu
[S] Current slot: 06 (Disk II)
[1] Disk 1: U4TOWN.DSK
[A] Write Protect = OFF
[C] Image type = Dos Order
[2] Disk 2: U4BRIT.DSK
[B] Write Protect = OFF
[D] Image type = Dos Order
```

設好之後，按 [ESC] 回到模擬畫面再按 [ESC] 就可以了。另外又如創世紀在城鎮中無法存檔，又剛好進城時老闆來了，來不及出城存檔時。可以使用模擬器中的 SAVE 的功能，把所有的狀態存成 IMG 檔，下次要再玩時直接使用 LOAD 的功能，就可以繼續未完的遊戲了。

附註：

① DSK 檔的格式：

APPLE Ⅱ的 DOS3.3 磁片的規畫為 35 個磁軌（ $00 到 $22 ），每軌 16 個磁區（ $0 到 $F ），而 DSK 的格式就是一對一的把磁片的資料照順序排列到檔案中，所以 DSK 檔中的磁軌與磁區安排如下：

| 檔案中的位址 | 磁軌 | 磁區 |
|---|---|---|
| 00000-000FF | 0 | 0 |
| 00000-001FF | 0 | 1 |
| : - : | : | : |
| 00F00-00FFF | 0 | F |
| 01000-010FF | 1 | 0 |
| 01100-011FF | 1 | 1 |
| : - : | : | : |
| : - : | : | : |
| : - : | : | : |
| 22000-220FF | 22 | 0 |
| : - : | : | : |
| 22F00-22FFF | 22 | F |

②硬碟的使用：

在 APPLE Ⅱ中 Slot 7 為硬碟裝置，在此模擬器中提供一個 32MB 的模擬硬碟。模擬硬碟的副檔名為 HDV ，你可以使用 DOS 的 TYPE 指令自行造一個0 byte的空白 HDV 檔，方法如下：〝TYPE>HARDDISK.HDV〞。造出 HDV 檔後，在硬碟選單中使用你自己造出的 HDV 檔。之後使用 COPY II PLUS…等程式把你的模擬硬碟格式化成一個 32MB 的模擬硬碟。雖然模擬硬碟為 32MB，但 HDV 檔並不會真正占掉你 32MB 的空間，它會依照你存放的資料自動調整大小。以後你就可以使用硬碟開機了，或在 APPLE Ⅱ的 DOS 下打〝PR#7〞，由硬碟開機（ PR#6 為由軟碟開機）。

## 後記：

此模擬器出爐之後，曾讓筆者失眠好幾天玩它，雖然 APPLE Ⅱ的組合語言、 LISA 的用法…等等塵封了近十年，功力大減，不過在 APPLE Ⅱ時代的不少好 GAME ，至今還是讓筆者意猶未盡，一些經典級的遊戲：古德奈上校、德軍總部、法櫃奇兵、創世紀、冰城傳奇、巫術、春之石…等，現在重玩這些 GAME 依然趣味無窮。在畫面，聲光效果上這些老遊戲當然比不上現在的 GAME ，但是就內容和創意而言，卻一點也不遜色；而且這些遊戲所要求的硬體設備都不高，遊戲也不大，以小小 100 多 KB 的空間，表現出來的效果的確令人佩服。在網路上 APPLE Ⅱ也掀起了一陣不小的風潮，可見 APPLE Ⅱ的魅力不減。你有興趣得到更多資訊的話，可以利用 WWW 連到：

WWW.ecnet.net/users/mumbv/pages/ apple2.shtml

讓 APPLE Ⅱ成為永遠的 APPLE Ⅱ。

# 射擊遊戲的新選擇

筆者／莊振宇

以往在 PC 上都很難享受到與大臺電動一般的效果，最令筆者難忘的就是一些眞人互動式電影射擊遊戲，如瘋狗、瘋狗二、誰殺了強尼洛克…等遊戲。雖然最後也有出 PC 版本，但在有限的輸入周邊的情況下，玩家們必須選用滑鼠射擊，這對遊戲產生了極大的致命傷；因爲只要是任何一個會操作 Window 的人，憑著快速定位的本領，便能輕鬆的結束遊戲。本來是大型電動的鉅作，移殖到 PC 上卻因這個小問題而失色，實在是太可惜了。因此，發展所有〝眞人射擊〞遊戲的 American Laser Game 在最近推出了專爲 PC 設計的光線槍，以彌補上述的缺失。



基本上，光線槍的安裝非常簡單，只要把槍裝在電腦後面的搖桿槽跟 Parelle 槽就可以使用了。所要注意的是，本光線槍只支援由 American Laser Game （以下簡稱 ALG ）所推出的遊戲，不過，好像就只有 ALG 在電腦上出射擊遊戲喔！只要是最近出的遊戲，在載入時都會問你是否要用光線槍，但一些以前買的遊戲只支援滑鼠怎麼辦呢？別緊張， ALG 在光線槍的包裝中附贈了一片光碟，裡面有一個升級程式，能讓所有以前由 ALG 出的射擊遊戲都跟槍相容，還有，碟片上附贈了 Crime Patrol 的完整版，跟一個最新的 The Last Bounty Hunter 的 DEMO（請參閱本期另一篇由筆者所著的報導），就算以前沒有買過 ALG 遊戲的玩家們，也能馬上享受到槍的快感，實在是個很貼切的設計。

光線槍有一個小小的缺失，就是在每個遊戲載入時，都要〝校正槍支〞，其目的跟校正搖桿是大同小異的。螢幕上的四角會出現白色的線，只要將槍跟螢幕垂直準確的分別對著白線就完成了。看似簡單，但事實上是很煩的事，通常在校正好了之後，玩家們還是會發現槍不準，而此時玩家便得回到 DOS ，起動校正軟體，再次校正，上述步驟通常必需重複數次才能得到最好的效果。更煩的是，只要載入另一套軟體，就必需爲新軟體再校正一次槍支，筆者收到 ALG 的槍時， ALG 順道寄來了所有他們出過的射擊遊戲，共有 7 套，光是校正槍支就讓我吃不消了！（註：虧筆者玩電腦玩了那麼久，到後來才發現只要把校正好了的組態檔拷到其他遊戲的目錄裡就可以了…不熟的玩家勿試，軟體世界恕不負責）

光線槍本身的手感不錯，射擊起來也蠻順手的。在火輪的左側設有一個小按鈕，是爲了玩家方便回主選單而設計的。玩遊戲時，手裡握有一支槍的感覺眞好，比握一支滑鼠的感覺要好太多了。由於光線槍本身的電線很長，如果玩家自認爲能百步穿楊的話，不妨站在離螢幕較遠的地方射擊（當然，也不要忘了找我荒野〝嫖〞客莊振宇單挑，我在玩〝雙槍〞時準確率都是 100% 的。）；如果你自認爲是菜鳥的話，貼著螢幕射也行喔！畢竟是躲在家中自己玩，不像在電動場會被別人笑得滿地找牙。

玩家可能會想，電腦螢幕普通都只有 14～ 15 吋，玩起來不是就沒有快感了嗎？其實，如果你很有錢，買一個 21 吋甚至更大的螢幕也可以。無論如何，千萬不要去買什麼轉換器，把電腦接在電視上，因爲那是沒用的。電腦螢幕跟電視的掃描方法大不相同，所以會產生光線槍無法辨識螢幕位置的情形。對於上述問題，玩家大可不必操心， ALG 的功力極佳，即使在小螢幕上玩都已讓筆者熱血沸騰，快感十足，加上緊張的音樂，眞是令筆者眞的以爲正在槍戰。

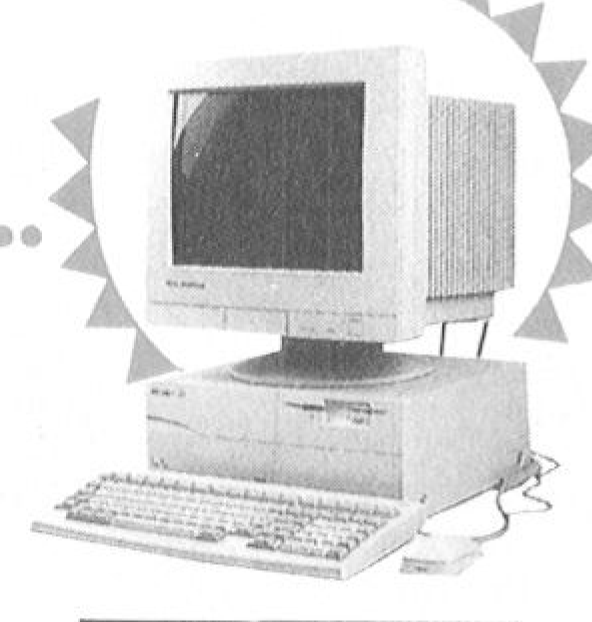
## ☆以下是支援遊戲一覽表▼

| 遊戲名稱 | 簡介 |
|---|---|
| Mad Dog McCree | 一個以美國拓荒時期爲背景的射擊遊戲 |
| Mad Dog McCree II | 同上，延續了一代的故事，並與瘋狗進行大決戰 |
| Who shot Johnny Rock | 一個 70 年代爲背景的遊戲，你必須找出殺強尼的兇手 |
| Crime Patrol | 現代警匪槍戰，從菜鳥、臥底、特攻隊、至突襲隊 |
| Drug Wars | Crime Patrol 的續集，遊戲風格大多與其相容 |
| Space Pirates | 科幻射擊遊戲，玩家必須手執雷射槍，殺退太空海盜 |
| Last Bounty Hunter | 西部遊戲，玩家必須扮演獎金獵人的角色 |

一般來說， ALG 的遊戲在臺灣都無正式代理商，以前筆者在臺灣時，只有在臺北的光華商場有看到。不知道有沒有人進口這支GAME GUN，如果玩家們想要這支光線槍，不妨到光華商場去找找看；如果還是沒有的話，也可以直接向 ALG 訂購。

PC 光線槍的確爲 PC 玩家們帶來了更高層次的遊戲境界，筆者對這支槍的評價極高，如果經濟允許，玩家們一定要弄一支來玩玩。這支槍的售價爲美金 $49.99 ，約爲台幣 $1500 元。

# 個人電腦BIOS初探(2)



筆者 Gorden.P

上回我們簡單的介紹了 PC BIOS 的運作原理，接著我們要來看看 BIOS 的設定操作實例：

常用的 PC BIOS 有三種：(1) AMI BIOS 、(2) Award BIOS 、(3) Phonic ，雖然廠牌不一樣，但設定的方式卻大同小異，因此我們僅以 Award BIOS PCI 的主機板來做說明。首先我們要先瞭解，爲什麼一部個人電腦一定要透過 BIOS的正確設定，才能正常運作？因爲每個人需要的電腦設備都不一樣，有的人的硬碟是850MB 的，有的人則是 1.2GB ；有的人想要有省電功能，有些人則否。因此我們必需透過 BIOS 的設定，把正確的週邊設備告訴電腦，電腦再把這些資訊記錄在 CMOS 中，每次電腦開機時，就會自動檢查這些設備是否正確？是否能正常運作？等到一切都 OK 後，就會自動啓動作業系統，開始爲你提供各類的服務。

**現在我們假設你有一部個人電腦，其設備如下：**

- ◆主機： PENTIUM 100 CPU （中央處理器）
- ◆ 256 KB 快取記憶體（ CACHE MEMORY ）
- ◆ 16 MB RAM
- ◆ 1.44 MB X 1
- ◆ MAXTOR HDD 540 MB X 2
- ◆ S3 Trio64 SuperVGA CARD 2 MB RAM PCI INTEFACE
- ◆雅聞音效卡一片
- ◆二倍速 SCSI 光碟機一部（ NEC ）
- ◆ DLINK PCI 網路卡一片
- ◆ ViewsONIC 17GS Plug & Play+ 能源之星省電螢幕
- ◆ DC300-B SCSI CARD
- ◆ Fujitsu 可讀寫光碟機（ 230 MB ）

我們現在可以開始來設定這部電腦的 CMOS 。當你把電源打開後，當螢幕上正在測試記憶體多寡時，按下 DEL 鍵（現在的 AMI 及 Award BIOS 都是按此鍵）即可進入 CMOS SETUP 畫面。如下圖：

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
CMOS SETUP UTILITY
Award SoftWare,INC

STANDARD CMOS SETUP              SUPERVISOR PASSWORD
  （系統一般標準設定）               （總管理者密碼設定）
BIOS FEATURES SETUP              USER PASSWORD
  （系統特殊參數設定）               （一般使用者密碼設定）
CHIPSET FEATURES SETUP           IDE HDD AUTO DETECTION
  （晶片組參數設定）                 （硬碟參數自動偵測）
POWER MANAGEMENT SETUP           SAVE & EXIT SETUP
  （電源管理設定）                   （儲存參數並且重新開機）
PCI CONFIGURATION SETUP          EXIT WITHOUT SAVING
  （ PCI 介面參數設定）              （不改變資料並重新開機）
LOAD BIOS DEFAULT
  （載入系統內定值）
LOAD SETUP DEFAULT
  （載入系統建議之設定值）

ESC : QUIT                       ↑ ↓ →← : SELECT ITEM
F10 : SAVE & EXIT SETUP          (SHIFT)F2 : CHANGE COLOR
```

Award BIOS 的設定畫面，中文是作者加上去的

【步驟一】先將亮光棒移到 'IDE HDD AUTO DETECTION' 選項按 ENTER 鍵，讓 BIOS 自動幫你偵測硬碟的 TYPE 及容量。其操作畫面如下圖▼

```
                    ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
                       CMOS SETUP UTILITY
                       Award SoftWare,INC
HARD DISKS  TYPE  SIZE  CYLS  HARDS  PRECOMP  LANDZ  SECTORS  MODE
------------------------------------------------------------------
Primary Master:
                 Select Drive C Option (N=Skip): N
OPTIONS  SIZE  CYLS  HEADS  PRECOMP  LANDZ  SECTORS  MODE
2(Y)      540   524    32        0   1048       63   LBA
1         541  1049    16    65535   1048       63   NORMAL
3         540   524    32    65535   1048       63   LARGE
------------------------------------------------------------------
NOTE:Some OSes(Like SCO-UNIX) must use "normal" for installation
                          ESC : SKIP
```

硬碟參數自動偵測畫面

在設定此畫面時，有一些常識我們必需先了解，才不至於亂選而造成資料的流失。

### (1) PIO Mode 是什麼？

這是指IDE介面卡在透過中斷 CPU 以便傳送資料時，每一次中斷 CPU 所能傳送的資料量。目前的 IDE 介面有三種：ISA Bus 、 VESA Local Bus 、 PCI Bus ，其所能支援的PIO Mode 如下表：

| 介面名稱 | 傳輸模式 | 每秒傳輸率 |
|---|---|---|
| ISA Bus | PIO Mode 2 | 8.3 MB |
| VESA Local Bus 或 PCI Bus | PIO Mode 3 | 11.1 MB |
| VESA Local Bus 或 PCI Bus | PIO Mode 4 | 16.6 MB |

一部電腦要有效地提高速度，硬碟資料的讀取速度是個關鍵，但並不是說只要你的硬碟有支援 PIO Mode 4 就可以有效提升效能了，另外還必須看你的主機板的CHIPs及 BIOS 也要有支援 PIO Mode 4 的功能，另外還要看你的IDE硬碟控制卡是否也支援。在三方面都支援的情況下，才能發揮最高的效能。

### (2) 硬碟 MODE 的選擇：

☆ NORMAL MODE ：這種一般模式適合硬碟容量在 540MB 以下者。在此有一點要小心的是，如果你原來在486 的電腦上裝了一部 540MB 的硬碟，這部硬碟有支援LARGE 模式，但因爲你的 486 電腦不支援該模式，因此你在 486 電腦上是使用 NORMAL 的方式，現在你換了可支援PIO MODE 4的 PENTIUM 電腦，如果仍然想保存原來硬碟的資料，在新的電腦上你只能選擇 NORMAL ，因爲如果你選 LBA 模式，原來的資料都會損毀。如果原來在 486 上是透過 DM 程式來管理硬碟的話，換成新電腦後如果選 LBA 模式，也必須重新做 FDISK 及 FORMAT 才可正常使用。如果你選 NORMAL 的話，當然也必須配合 DM 程式使用才行，不過相對的，也享受不到新電腦的速度感了。

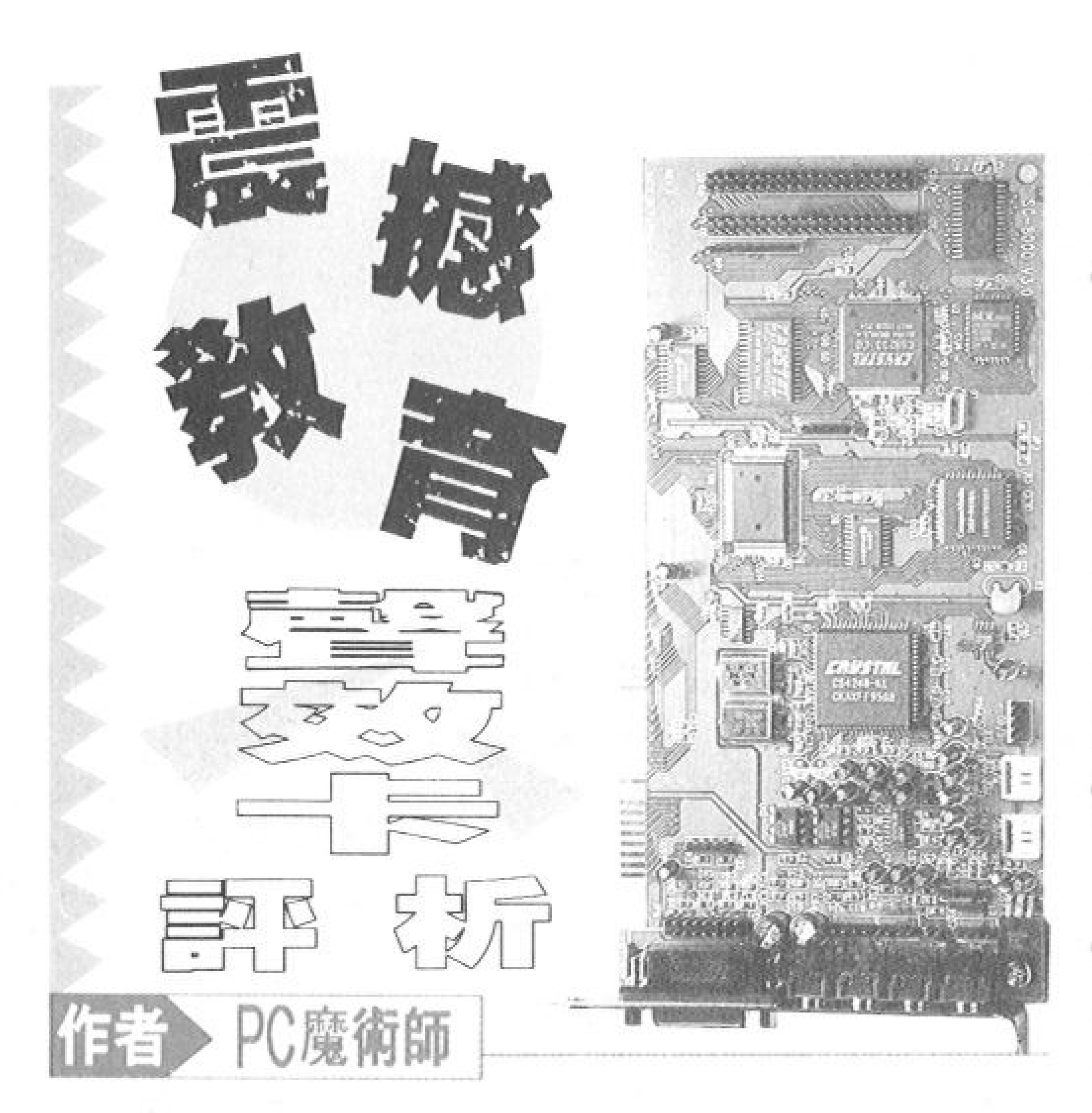
☆ LBA MODE ：這種模式適用於 540MB （含）以上的硬碟，如 540MB 、 730MB 、850MB 、 1.08GB、 1.2GB 等。

☆ LARGE MODE ：與 LBA MODE 相同，不過它是適用於該硬碟不支援 LBA MODE 時。

由於我的兩個 540MB 的硬碟在選用 LBA MODE 時，感覺讀寫都不正常，因此我選用 LARGE MODE ，操作起來一切就都很正常了，而且速度增快許多。

【步驟二】硬碟型式設定好後，請再選擇〝 STANDARD CMOS SETUP 〞選項，將系統的日期、時間、 A 、B碟的型號設定正確。由於此畫面的設定較容易，我們就不提供螢幕畫面樣式了。

由於篇幅有限，因此其餘部份將在下期再做介紹。




作者 PC魔術師

其實這張音源卡的全名應該叫做「啓亨震撼教育立體聲效卡」，說明書上簡稱爲聲效卡，不過由於念起來有些饒舌，因此爲了方便，所以下面就直呼爲聲效卡，好讓大家能夠讀起來比較順口。說句實話，產品的命名相當重要，但是最好別太複雜，因爲第一次念產品名稱的時候，對於咬音不清的魔術師可說是一大考驗。好了，廢話不提，還是進入主題吧！

聲效卡爲啓亨跨入多媒體界後，第二張具有音效功能的多媒體音效卡，前一張是跟 VGA-to-TV 功能合併在一起，算是附屬功能，而且僅提供符合 SB 2.0 的音效效果。不過這張功能就相當完整，而且是獨立的一張卡。它是屬於一張音效全功能卡，也就是說本身除了能夠支援一般市面上常見的 FM 音源標準到 SB Pro 之外，卡上還包括了音源卡的功能。所使用的是 Crystal 的音源晶片，有 343 種音色，這其中包括了 190 種的一般樂器、107 種打擊樂器以及 46 種特殊音效，且音色容量 ROM 爲 2Mbits 。在同一時間內可以演奏 32 種不同的音符，並且使用 16 種不同的音色。它的 MIDI 線路由於經過特殊的設計，所以可以吃 GS 的 MIDI 控制訊號，因此在遊戲的 MIDI 設定上可以設定爲 Roland 的 GS 規格音源器（如 SC-55 、 SC-55mkII 等）；此外也可以切換成 MT-32 的音色排列，對於一些「歷史悠久」的古董老遊戲頗爲好用。另外，除了可以當作是 Windows Sound System 相容卡使用之外，也支援 A-law、u-law 的聲音壓縮標準，這對於現在的多媒體環境相當地重要。因爲如果所有的聲音都不經過壓縮，那麼很容易拖慢系統的表現，尤其當 Windows 95 直接支援聲音壓縮之後，沒有此功能的音效卡，就要透過特殊軟體才能夠有聲音壓縮的效果。順道一提的是，聲效卡支援 Windows 95 ，因此使用 Windows 95 的使用者就不需要擔心了。

安裝聲效卡的時候，前後大概花了十五分鐘左右才完成，除了是因爲 Windows 95 拖慢安裝速度之外，魔術師所用的光碟機之 CD 音源接腳跟卡上的所支援的廠牌有所不同也是問題之一，不過可從光華商場之類的地方買一條「通用光碟機音源線」來解決，要價不會超過七十元，會找的話，五十元就可以買到了。

在安裝與設定聲效卡時，由於安裝程式寫得還不錯，因此並沒有什麼特別的問題發生，再加上卡上面並沒有 Jumper ，因此聲效卡的設定完全是透過軟體，所以當跟其他界面卡相衝突的時候，可以直接調整，不需要再打開電腦殼，取出界面卡了。

實際使用時，感覺聲音較一般音效卡要乾淨，經過翻閱說明書，才知道卡上的聲音輸出線路中多加了 IC 高效率濾波線路，因此一些雜音都會被過濾掉，所以輸出的聲音會比較乾淨，較沒有「嗡嗡」的雜音。

設定遊戲的時候，一般的建議是將聲音設定爲 SB Pro ，將 MIDI 的部份設定爲 GS 音源器，如此一來效果便顯得不錯。當然您也可以將 MIDI 的部份設定爲 GM 音源卡，不過效果較差了些，那是因爲一般的 GM 的音色在規格上有所限制，而 GS 則比較開放，所以 GS 的效果比較好。

當魔術師仔細檢查想找看看這張卡有什麼特別之處時，發現在卡的每個聲音輸入出孔後方有獨立的針狀接腳，可以透過自己連接線路的方式，將來自不同地方的聲音連接上去，如此一來，當電腦中能發聲的設備增加的時候（如電台卡等），才不會有捉襟見肘的窘況出現。

其實聲效卡最令本魔術師最喜歡的一點，那就是附在包裝盒中的說明書是中文的，如此一來，不管是 DIY 高手或是剛入門的菜鳥，都可以自其中找到看得懂的安裝說明，以正確地裝上音效卡，並且說明書的後面還有一些 Q&A ，將一些常問到的問題加以整理，可說是相當地貼心。

這張卡適合哪一種類型的使用者呢？魔術師的建議是沒有買 16 位元以上等級的音效卡或音源卡，並且擴充槽的空間不太夠的使用者。此外，包裝上標明建議售價爲 3,999 元，就其功能與效果來說，算是不錯的選擇，售價方面也不會過於昂貴。如果您要升級的話，聲效卡是您值得考慮的一張喲！




"超級玩家"雜誌是一本嶄新、親切、本土化最深的玩家快訊，也是"電玩大觀園"、"超級玩家俱樂部"，最新的遊戲綜合情報。結合了PC及TV　GAME，沒有艱深難懂的字眼，只是一群喜歡玩GAME的朋友們，熱情的談些大家關心的話題，擁有一本"超級玩家"雜誌，你馬上體驗到二種不同的感受，讓你浸淫在無論是　PC或TV GAME的世界裡，享受物超所值的快感。

**集滿印花中大獎**

只要你集滿 2、3、4 月號"超級玩家"雜誌內的"瘋狂發燒送"抽獎印花，填妥姓名、地址、電話、遊戲齡，貼在明信片上，寄回超級玩家俱樂部，你就有機會一次得到三項驚喜的禮物！

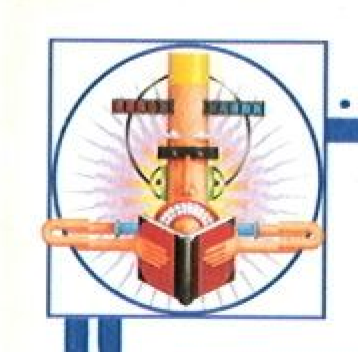
**抽獎時間**
5月15日抽出，並於6月號"超級玩家"雜誌中公佈

**一、任天堂64位元主機**
**二、超級瑪琍歐64軟體一款**
**三、超級玩家俱樂部永久榮譽會員金卡一張**

## 超級玩家雜誌

地址：台北市復興南路一段137號14樓之4
電話：(02)752-5623　　傳眞：(02)752-2613
劃撥帳號：1829 7433
戶名：三希資訊股份有限公司
雜誌如需掛號寄送，請再加掛號費一年170元

**"超級玩家"雜誌，原價一年12期，價值1440元，每本零售120元，2/25日以前訂閱優待一年980元**




## 問題診療室

### ▼台南市☆陳讀者

**Q** 問題診療室，您好：

能否把雜誌分爲二種版本

①有附光碟片（價格爲 199 ）

②未附光碟片（價格爲 120 ）

因爲有許多玩家沒有光碟機而買了雜誌，光碟又沒用，且又多花費了 6 、 70 實在划不來，何不分爲二種版本，相信可吸引更多的購買者吧！

**A** 陳讀者你好：

近來有不少的讀者反應，將雜誌售價分成附光碟及未附光碟兩種，其實早在附光碟的第二期（ 77 期）時，編輯部內員工即有此種構想，但礙於並未調查過市場上對這兩種版本雜誌的需求量，未避免兩種版本間發生「供不應求」或「供過於求」的狀況，因此一直未採分兩種版本的發行方式。本期舉辦之 PC 族總動員普查活動內，即有此一問題之調查統計，藉時請讀者們多多提供意見！

### ▼高雄縣☆阿 KEN

**Q** 問題診療室，您好：

①請問電子郵件信箱、 E-mail 、 BBS 以上名詞有何不同？

②請問上國際網路時，電話費是否以國際費用收費？

③數據機和網路卡，哪個的功能較齊全？

④教育部的帳號要如何申請，有何限制？

⑤可否不經網路而只利用數據機來進行連線對戰呢？要如何做？

**A** 阿 KEN 讀者你好：

①電子郵件信箱就像我家前面的紅色信箱一像，它是存放郵件的一個空間，只不過紅色信箱放的是一般我們慣用的信件，而電子郵件信箱存放的則是虛擬的文件資料。通常信箱都會有一個地址，以本刊的信箱地址爲例，即爲 swm@ksts.seed.net.tw 。 E-mail 則須分動詞與名詞來解釋，如果是動詞，則表示寄信，如：我晚上再 E-mail 給妳；名詞的話呢？即表示一封信，如：喔！妳怎麼偷看我的 E-mail 。再來的 BBS中文名爲「電子佈告欄」，提供的功能則可讓使用者在此系統下進行寫信、讀信、聊天、下（上）載檔案…等多種功能。

②以目前國內的情況來說，如果你使用的撥接站是在同一縣市，電話費則以市內電話費率計算，反之則以長途電話費率計算。

③基本上，數據機和網路卡是不一樣的產品，因此無法做功能上的比較。

④可直接向各校的電子計算機中心申請網路帳號，唯一的限制是你必須是學術單位的學生或教師。

⑤當然可以！不過遊戲必需有 Modem 撥接對戰的功能才行，以目前由松崗代理發行的「魔獸爭霸 II 」來說，必需依數據機的廠牌型號設定起始値，再由一方撥接對方的數據機進行連線的工作，連線無誤後方能進行遊戲。

### ▼彰化市☆郭德傑

**Q** 問題診療室你好：

我一直是軟體世界的支持者，從我接觸電腦時我就開始購買軟體世界了，但近幾期的軟體世界的廣告好像多了些有一百頁左右，讀者認爲雖然廣告是介紹更多的新產品讓我們認識，但有的卻刊了又刊，好像買了一本雜誌三分之一都在看廣告，內容相對著就減少了，希望貴雜誌下次能稍加改進。

**A** 郭讀者你好：

其實讀者可能都留意到，本刊近一、二期的廣告頁數一直在持續成長，意即頁數也一直增加。不過讀者可能不知道增加的頁數當中，未必都是廣告，因爲在不危害讀者權益的前提之下，本刊並不會刪減內容文章來增加廣告頁數，反倒是因加廣告而增內容的情形常常發生。所以讀者可不用擔心，「廣告」會欺壓「內容」，因爲主持正義的人是我嘛！哈哈!!

### ▼台北市☆莊智暘

**Q** 問題診療室您好：

①請問「魔界之泉」、「特勤機甲隊 2 」、「古大陸物語」這三個 GAME 是限制級的嗎？

②我看貴刊有不少「署名」的文章，或是圖

稿等等，請問哪些是一般讀者可以投稿的？

③我購買了軟世所出的「畫面狩獵者Ⅱ」，可是相當不方便，原作者可再推出加強或升級版嗎？

④目前較爲玩家所適用的音效配備是甚麼？要多少 Money 呢？

**A** 莊讀者你好：

①當然不是囉！這三個遊戲雖然都代理自日本，不過都是普級的遊戲。

②這個問題雖然已回答幾次，不過好玩的是每過一段時間，總會有讀者問起。本刊在此不厭其煩地再告訴對投稿有興趣的讀者，雜誌目前開放給讀者投稿的專欄計有：「不吐不快」、「電玩短路」與「遊戲終結者」。

③「畫面狩獵者」雖發行有一段時日，但遊戲發行部門表示，目前並無推出加強或昇級版的打算。

④如果只是用來玩遊戲，本刊建議讀者可購買一般遊戲列爲標準配備的聲霸卡（Sound Blaster），一來不會有相容性的問題，二來價格也不貴，以 Sound Blater 16 Value Edition 來說，其價格約在 2500 元左右而已。

### ▼台南市☆忠實讀者

**Q** 問題診療室您好：

據我所知NEC 9801電腦是獨立機種，那軟體也應該是密閉式的，在機種和軟體都是密閉的情況下是如何改成 IBM-PC 版呢？又在日翻中的階段是否會造成以後玩家的一些困擾呢？

**A** 這位忠實讀者你好：

NEC 9801就好像麥金塔電腦一樣，軟硬體都是封閉的，但這不表示軟體研發公司不能研發功能與麥金塔版相若的IBM PC版。以排版軟體爲例：在 MAC 上極受歡迎的 PAGE MAKER，經發行公司改版後，Windows 版的 PAGE MAKER也一樣頗受使用者好評。

而NEC 9801的遊戲軟體，遊戲發行公司只要維持原劇情、原架構，再用各機種適用的程式撰寫即可。舉個例子：相當受歡迎的「美少女夢工廠Ⅱ」即有 FM TOWN 版、NEC 9801版、與 PS 版；而另外一種情況即是NEC 9801或DOS/V 版的遊戲改成中文版，通常日本的開發公司會提供程式的原始碼，給國內代理公司進行改版的工作。至於要〝如何〞改版，礙於篇幅有限，恕難詳述。而日翻中會不會帶來玩家的困擾？我想除了翻譯不完整，而曲解原意或改版過程中除錯不完全，造成遊戲執行常發生問題之外，應該不會有其他困擾吧！

### ▼高雄市☆李天佑

**Q** 問題診療室您好：

請問一下，小弟電腦暖開機時，都會嗶嗶…的叫幾聲，然後就卡住了，爲什麼會這樣子？還有，就是螢幕影像轉換時，畫面會亂掉，必須關掉螢幕再關才能回復。

**A** 李讀者你好：

電腦開機後會發生嗶聲，情況可分很多種，嗶聲的次數與長短，都有其代表一種錯誤訊息，以你描述的狀況判斷，很可能是鍵盤發生故障或鍵盤接頭部份接觸不良。而你所謂的「影像轉換」，指的應該是解析度切換吧！在掃瞄頻率範圍太低的螢幕上，這種現像是無法避免的，尤其是由低解析度轉換到高解析度時更是常見。不過就病狀而言，你的螢幕可能也使用一段時日囉！因爲使用期限與平時保養一樣也會影響螢幕的表現喔！聽說主編先前的那台 PANASONIC 也有這種狀況，後來就被他打入冷宮了說，眞慘！




農曆新年在即，意謂一年又將結束了！感謝各位讀者大爺們一年來對診療室的照顧，當值大夫在讀者衆多稀奇古怪的問題摧殘下，雖然已身衰腦竭，但能爲讀者服務，還是一件值得高興的事。在此恭祝讀者們新年快樂，鼠年行大運！希望來年讀者能繼續支持診療室，謝謝！



# 電玩短路




在遊戲中，各玩家無不竭盡心計，投資、炒地皮，獲得最大利益…







張飛的武力強大，衆所皆知，但如比賽方式改變，那就沒得比了。







運動邁向街頭是愈來愈多；街頭籃球、街頭網球（廣告中阿格西和山普拉斯對打），現在連棒球都走向街頭了。









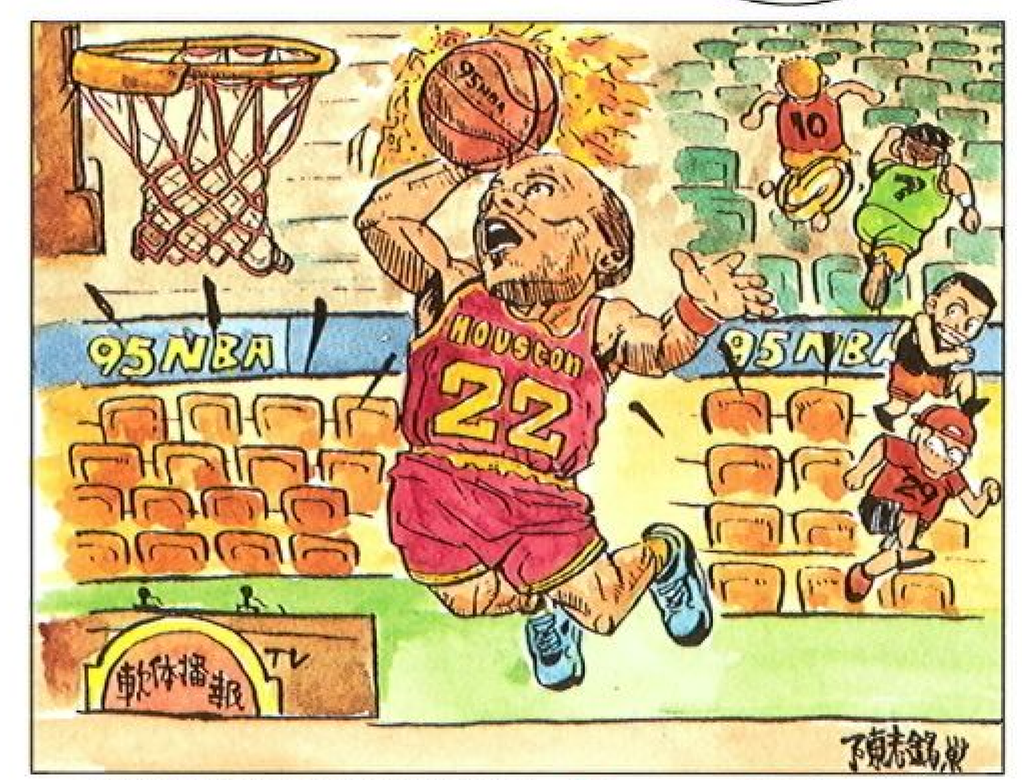

布萊恩神秘兮兮地躲在房裡，專注地用水晶球占卜著…







桑迪在西北方向發現了一尊石像，村民們都稱之爲「王者之像」…







看過最近崔斯勒所拍的灌籃廣告後，往後每當飛翔人崔斯勒想要大展灌籃美技時，觀衆席總是一片冷清，大家都深怕〝灌籃爆炸〞而逃之么么…

# GAME SHORT







大冰雹從天而降，伍德根據指標訂出座標…誰知…出了一些小狀況…







記得最近的明星全壘打比賽吧，最後一球擊出場外算積分5分，這個傢伙在例行賽打出場外全壘打還眞以爲是5分咧！







索額圖的落地槍，威力無窮，可是一擊不中，那就…



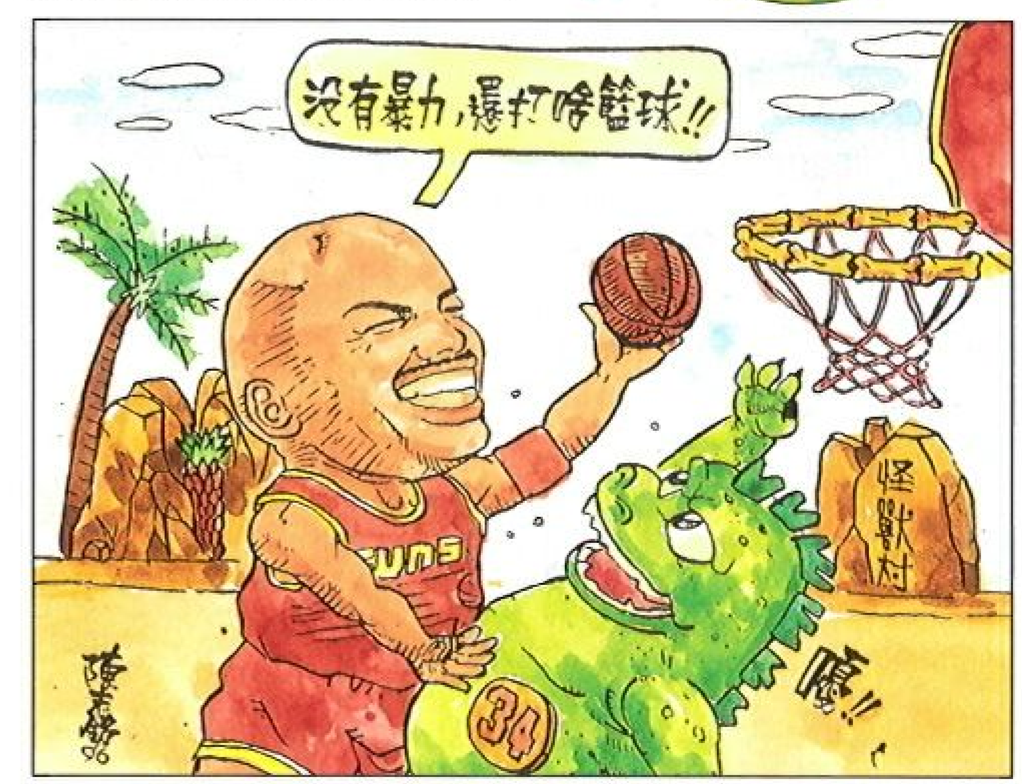

臥龍也，終日臥而眠者。

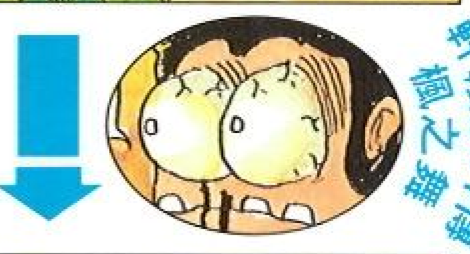






95 NBA 中不見惡漢巴克利的蹤跡，原來巴克利較喜歡在〝怪獸聯盟〞中打暴力血腥的籃球呀！




主角來到鬼谷谷口，發現一口西式棺材，打開一看…洋妞！








Ruby

喜歡美少女的玩家們，千萬別錯過了這個遊戲，讓您在拳打腳踢之餘，還有許多的美女可以欣賞，我覺得遊戲最好的部份是美工，每一個女孩們都獨具特色，而音樂的部份也相當的動聽，不過，在進行遊戲時，不知是否我的手腳比較不靈活，操控攻擊的動作都不是很順暢，但是在我努力之下，終於奪得了后冠。

① 哈！看我優香的厲害

② 向我伏首稱臣了吧！





③ 伴著夕陽而去



④ 哇！別用那種眼神看我



⑤ 怎麼會這樣呢？



⑥ 看衆美女的英姿



⑦ 快躲好

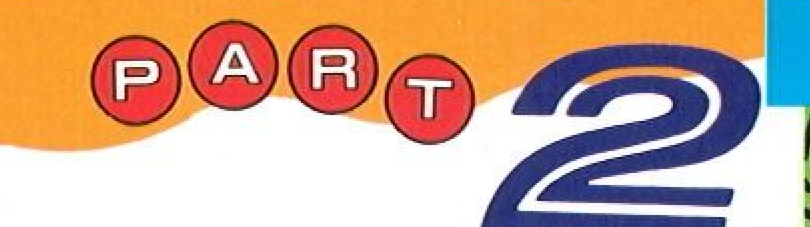


⑧ 幸福的美嬌娘



⑨ 好多的錢啊！






YUH

# 古大陸物語

在經過全面化的重新改版後的〝古大陸物語〞，果然是不同凡響！不論開頭動畫，地圖，人物，…乃至戰鬥動畫，畫面的精緻度，可是比國產的戰略遊戲（天使帝國２除外）高出了許多！

雖說如此，〝古大陸物語〞並非完美．音樂聽來聽去還是只有幾首，但不至於聽到令人厭煩；音效方面就顯的單薄許多，有開音效跟沒開音效還不都一樣…關數太少也是一個令人詬病的地方：總關數只有 14 關，理論上應該只需幾小時就可破關，誰知開始只需一小時不到即可過關（包含練功），到了後來居然需要四～五小時才能過關…

除了上述一些小瑕疵，〝古大陸物語〞尚不失為一套好 GAME。

1 魔王之實力不容小覷



2 瞧！魔王變電鰻！



3 〝泰坦〞捶地頓足



4 看魔王的〝阿哩固〞



5 最後的一擊！



6 鞭炮滿天飛



7 雅克軍團，軍容渙發



8 祖孫情深



9 互道珍重再見



10 有情人終成眷屬



# 同級生2

## 最佳女主角票選活動
## 投票結果&中獎名單揭曉

●總得票數 7469　● 80 期 2713 票
● 81 期 2650 票　● 82 期 2106 票

### 1 田中·美沙 2028

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 天下無敵一套<br>戰虎一套<br>誕生一套<br>軟體世界雜誌一年份 | 80 期● 990 票<br>81 期● 758 票<br>82 期● 530 票 |

得獎人：台北縣●何志鵬　台北市●高立群　新竹縣●徐紹偉

### 2 鳴澤·唯 1028



| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 戰虎一套<br>誕生一套<br>机甲戰神一套<br>軟體世界雜誌一年份 | 80 期● 315 票<br>81 期● 315 票<br>82 期● 398 票 |

得獎人：苗栗縣●陳宇康　桃園縣●林姿伶　高雄市●張湘清

### 3 舞島·可憐 878

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 誕生一套<br>机甲戰神一套<br>歷險小精靈一套<br>軟體世界雜誌一年份 | 80 期● 204 票<br>81 期● 433 票<br>82 期● 241 票 |

得獎人：台中縣●柯昭熙　桃園縣●周旻燕　台北縣●張右昇



### 4 片桐·美鈴 576



| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 机甲戰神一套<br>歷險小精靈一套<br>原星一套<br>軟體世界雜誌一年份 | 80 期● 266 票<br>81 期● 188 票<br>82 期● 122 票 |

得獎人：台北縣●祝昭遠　桃園縣●范振韋　新竹縣●胡俊男

### 5 水野·友美 506



| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 歷險小精靈一套<br>原星一套<br>黃飛鴻一套<br>軟體世界雜誌一年份 | 80 期● 252 票<br>81 期● 140 票<br>82 期● 114 票 |



得獎人：高雄縣●洪晨陽　台中縣●曾意登　台北市●劉志倫

### 6 加藤·美紀 471

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 天下無敵一套<br>黃飛鴻一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 177 票<br>81 期● 159 票<br>82 期● 135 票 |

得獎人：　台北市●陳昭賢　苗栗縣●李敏裕

### 7 杉本·櫻子 405



| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 天下無敵一套<br>戰虎一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 110 票<br>81 期● 105 票<br>82 期● 190 票 |



得獎人：　桃園縣●劉明昌　台北市●李宗憲

### 8 南川·洋子 261



| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 戰虎一套<br>原星一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 160 票<br>81 期● 133 票<br>82 期● 261 票 |

得獎人：　台北縣●賴仁亮　台北市●蔡榕育

### 9 鳴澤·美佐子 256

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 天下無敵一套<br>原星一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 90 票<br>81 期● 88 票<br>82 期● 78 票 |

得獎人：　南投縣●洪建智　台北市●張建文

### 10 野野村·美里 201

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 賊佳拍擋一套<br>黃飛鴻一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 95 票<br>81 期● 56 票<br>82 期● 50 票 |



得獎人：　台北縣●黃啓峰　台北市●莊宏偉

## 11 安田・愛美 197

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 天下無敵一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 42 票 |
| | 81 期● 114 票 |
| | 82 期● 41 票 |

得獎人：　台北市●蘇展興

## 12 都築・稍江 161

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 賊佳拍檔一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 59 票 |
| | 81 期● 65 票 |
| | 82 期● 33 票 |

得獎人：　台北市●黃子芳

## 13 永島・久美子 116



| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 誕生一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 23 票 |
| | 81 期● 60 票 |
| | 82 期● 33 票 |

得獎人：　高雄市●傅新航

## 14 篠原・泉美 82

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 機甲戰神一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 18 票 |
| | 81 期● 25 票 |
| | 82 期● 39 票 |

得獎人：　台北縣●陳智民

## 15 永島・佐知子 53

| 獎品 | 票數 |
| --- | --- |
| 歷險小精靈一套<br>軟體世界雜誌半年份 | 80 期● 12 票 |
| | 81 期● 11 票 |
| | 82 期● 30 票 |

得獎人：　台中縣●張豐文

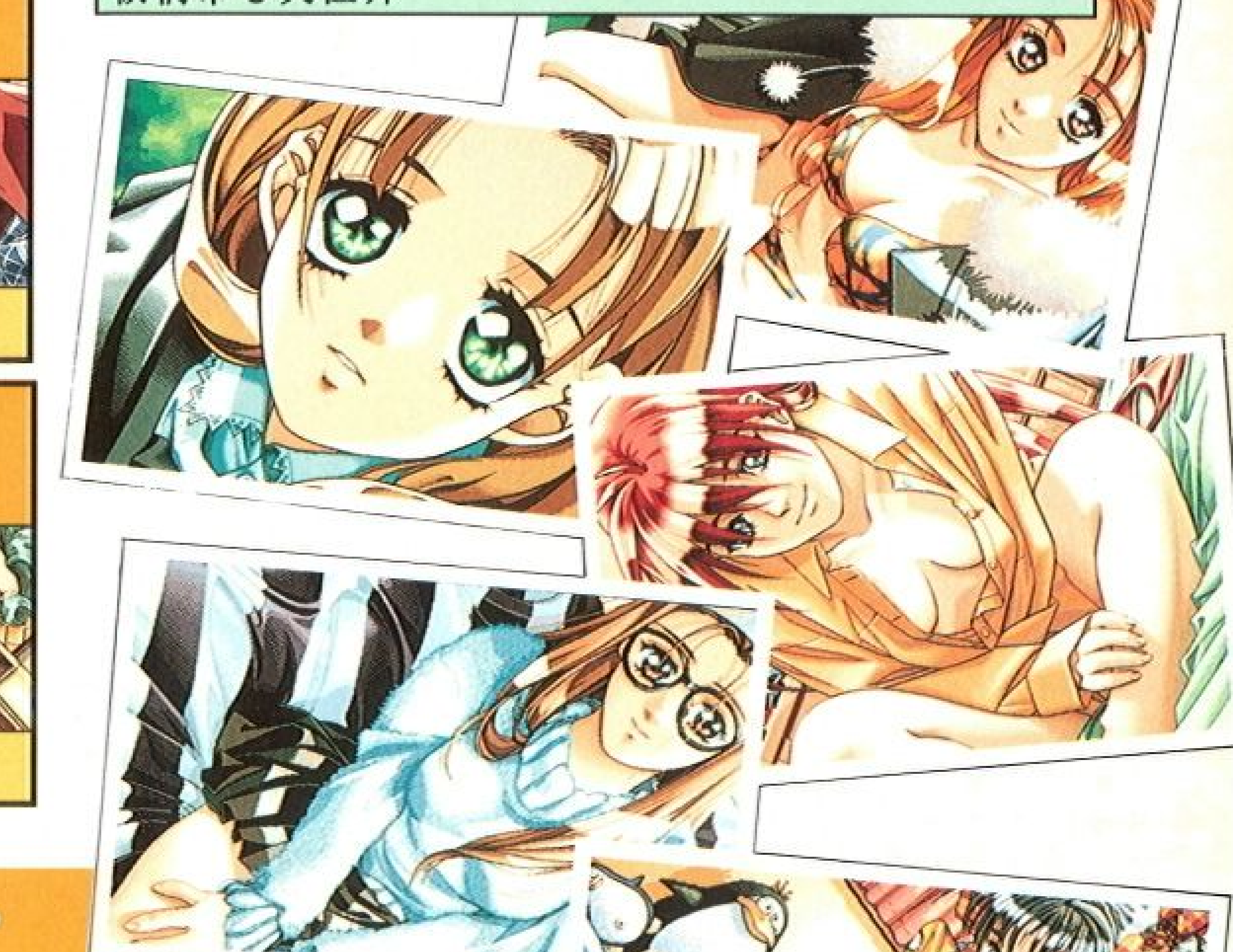
## 歡樂盒特別獎

| 獎項 | 得獎人 |
| --- | --- |
| 歡樂盒龍騎士 4 代特別獎 | 台北縣●吳允正 |
| 歡樂盒賊佳拍檔特別獎 | 澎湖縣●趙鴻椿 |
| | 高雄市●李國毓 |
| 歡樂盒黃飛鴻特別獎 | 台中縣●李嘉敏 |
| | 台北縣●吳杰倫 |
| | 台北市●王建中 |

## 軟體世界雜誌特別獎

軟體世界雜誌半年份

| | | |
| --- | --- | --- |
| 高雄市●許君龍 | 宜蘭縣●黃宏基 | 台北縣●程祥泰 |
| 高雄縣●李建霖 | 高雄市●張涵碩 | 台中縣●陳成溢 |
| 台中市●邱建雄 | 台南市●郭昭文 | 台中縣●廖建亮 |
| 台北縣●林朝英 | 高雄市●許立昇 | 台北縣●高振原 |
| 台北縣●黃榮華 | 彰化縣●陳宗欽 | 彰化縣●張永慶 |
| 基隆市●陳順德 | 高雄縣●林永忠 | 桃園市●宋育展 |
| 桃園縣●黃意堅 | 台南縣●李信宏 | 高雄市●許惠瑛 |
| 基隆市●謝益仁 | 桃園縣●陳逸嘉 | 屏東縣●王宇書 |
| 板橋市●吳恒昇 | | |





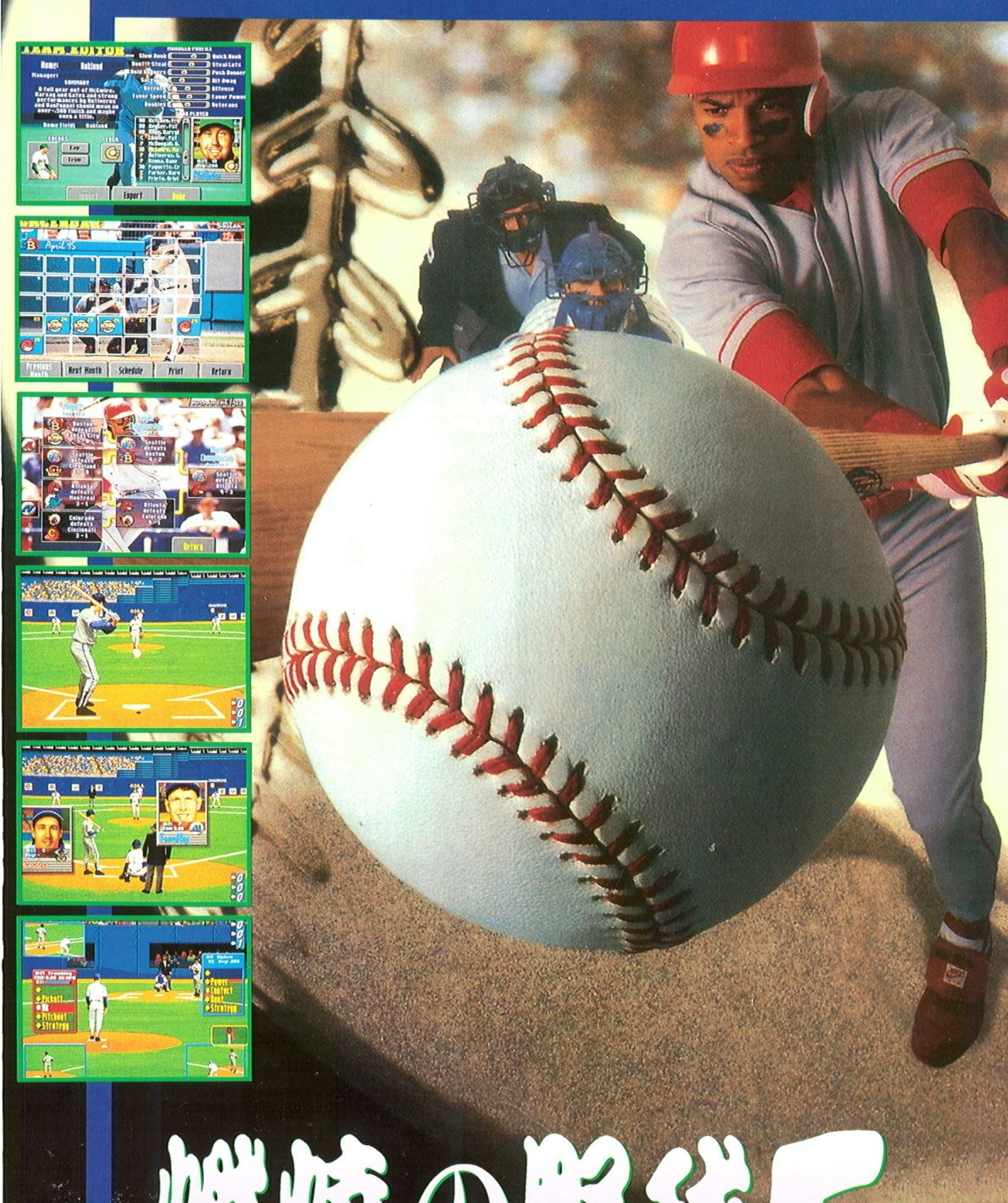
## 參加安慰獎

| 獎品 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 同級生 2 滑鼠墊一個 | 高雄市●施宗文 | 台中市●謝明堯 | 高雄市●蔡孟倉 |
| | 高雄縣●馬乃芳 | 屏東縣●書金森 | 新竹市●方健任 |
| | 台北縣●林松濤 | 台南縣●施吉士 | 台北市●李翰杰 |
| | 新竹市●楊志賢 | 高雄市●李世明 | 桃園縣●林勤偉 |
| | 高雄縣●許敬聖 | 台中市●蔡毓軒 | |
| 龍騎士 4 滑鼠墊一個 | 台南市●蔡哲霖 | 台北縣●王榮培 | 台北市●黃天佑 |
| | 台北縣●周裕勝 | 桃園縣●古庭兆 | 高雄市●莊爲傑 |
| | 台北縣●許志陽 | 台北市●張鎭麒 | 台南縣●陳世綱 |
| | 高雄市●黃冠誌 | | |



以上中獎讀者，請立即與軟體世界雜誌社范小姐聯絡！

～軟體世界雜誌・歡樂盒聯合主辦～




# 燃燒の野球5
# HARDBALL




# 身在大聯盟！心在大聯盟！棒球迷的最愛就在這兒！

☞全新廣角攝影機角度，可趨近、可遠眺，還有最大限度的好球帶視野， 打者及投手的一舉一動盡收眼底。

☞從投手投出的球之旋轉角度及球上的接縫都清晰可見，不論是直線迅速進壘的快速球及吊球員出手的曲球。可藉此研究投手球路，知道球在好球帶運作情況，不再是悶著頭揮棒。

☞統計資料重組功能，在您手下可立即更改重寫每個球員的"歷史"，為球員建立新的屬性，在球場上大展身手。

☞超過800個1995年MLBPA聯盟及陣容。

☞40座不同地形、天候及觀衆生態的球場。

☞有表演賽、聯盟賽、打擊練習、投球練習及全壘打比賽。

☞額外之夢幻聯盟大賽：
－與12隊歷史上最強的隊伍再度對抗。
－回歸12座美侖美奐並有特色之老球場。
－老牌球員的統計記錄和舊照片昨日重現。

☞可決定球員去留，自由買賣、交易球員之功能依然存在，也可到小聯盟選秀。

☞專爲熱情的棒球愛好者所設計之簡易操作介面。可調式的各項球場規則及狀況，還有從旁觀立場、親自以經理打理一切之身份及投、打者之觀點來看一場球的不同，都可依玩者需要有所調整。

☞五代野球加上了生猛鮮活的外野動畫。球的行進方向及最後落地的畫面，和所有在場球員的反應，全都納入表現。

☞新的球員動作動畫更加誇大、細緻。瞄準方框讓您瞄準來球，棒無虛發，連壘上球員的動作視窗也將之放大，增加偷盜跑壘之流暢，您可眼觀八方注視所有壘上同志的動作。

☞爲球員建立新資料，也可修改某些球員之屬性等級，甚至他們的身體狀況，您可使遊戲中球員更接近真實球員的棒球生涯。

☞可選擇之廣角式投手及打者視野，並將以Super-VGA 256色表現二十多個球場的不同風貌。

☞艾爾麥可爲您全場轉播球賽實況，玩者之間可以用Modem連線對戰。

☞漂亮的觸殺出局、成功的牽制、打帶跑、犧牲短打及風向、球場草地等影響都將淋漓盡致的表現。















# 模擬總統大選

2月上旬
搶先公投

做總統人人有機會，只要您現在擁有一套“模擬總統大選”電腦休閒軟體，您就可以馬上扮演四位總統候選人，親自調兵遣將，運籌帷幄，征戰全國各地，來一場轟轟烈烈的總統大選戰。

只要花一點小錢，你就可以成為今年總統大選的最佳男主角！

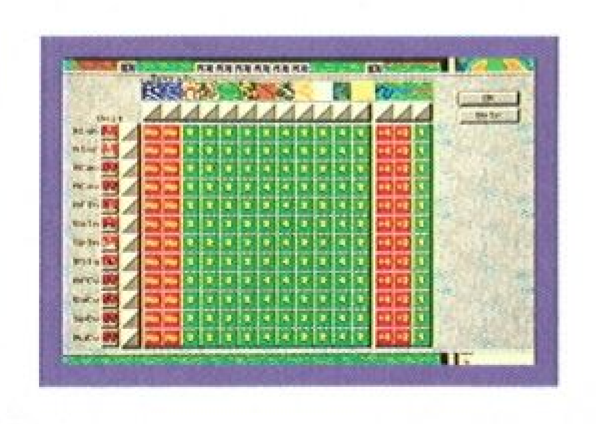
- 為總統大選作歷史性的見證，由玩家扮演總統候選人，親自參與整個競選過程，體驗酸甜苦辣的選舉生涯。
- 候選人必須為自己組一堅強的競選智囊團，請出優秀的人才擔任競選總幹事、文宣主任等重要職責，為你進行各式活動，諸如情報調查、挖角、拜訪大老、撒黑函借刀殺人等。
- 候選人本身則著重於養成方面，朝如何才能當上總統來努力經營。例如在競選初期，可以藉出書、召開記者會、參加電視節目等來達到造勢的目的；後期則可至全省各地做街頭拜票、舉辦政見發表會、募款等活動，深入民間，與民衆做面對面的溝通。
- 遊戲以戲而不謔的畫風完整呈現臺灣特殊的選舉文化及各種事件的發生，如不可抗拒的天災人禍、公共安全問題、金融風暴及國際事件（中共恐嚇、能源危機）等。
- 有多重不同的結局，例如候選人雖當選，卻可能遭槍擊或發生政變；若未當選，則可能遭排擠而黯然退出政壇等。


慶祝中華民國國慶
模擬總統選戰
李登輝
84年 11月01日
84年 11月02日
高雄市
林洋港
智冠科技有限公司 軟體世界 製作發行SOFTWORLD 高雄郵政18-69號信箱TEL:(07)815-1991
SOFT WORLD


香噴噴！火辣辣！
在妖異的氣息中，
來一桌又麻又辣的情趣麻將吧！
由超級嫵媚的對手群傾情對打，
還有魔怪的劇情刻劃海海人生，
讓我們一起紙醉金迷、
在麻將桌上冒險走一回！


妖局
十六張麻將王。
◇640 x 480 256 色高解析度畫面，真人演出，絲絲縷縷，清清楚楚。
◇花花公子級玩伴女郎貫穿遊戲之中，極其所能展現媚態。
◇異國風情之背景及精緻的牌桌檯面。
◇人物表情豐富，還會發出驚人之語。
◇牌友們的智慧逼人，看看您怎麼贏！
◇遊戲中有一般麻將模式及劇情模式。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司

# 銀河帝國大決戰 II






THE TRADITION OF EXCELLENCE CONTINUES!

EMPIRE II The Art Of War

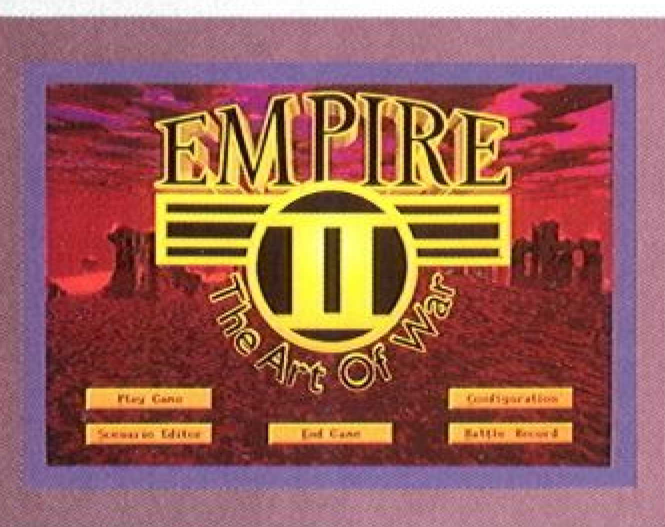
NETWORK AND MODEM

CD-ROM NEW WORLD COMPUTING, INC

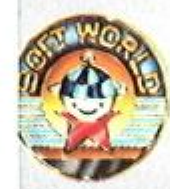
## 絕無僅有的非常戰略非常有意思喔！

在本遊戲中，你可透過程式設計精心巧妙的安排設計，來場絕無僅有的世紀大戰，從過去的歷史戰役到未來科幻大戰，還有扮演恐龍與人類大戰等。所有你曾夢想過或意想不到的戰役通通囊括在內，滿足你對戰爭的渴求。

## 中文版現在正夜以繼日的趕工修改中，敬請熱烈期待！




* 有兩種遊戲模式：單人對抗電腦以及多人透過網路或 Modem 進行對抗。
* 各式各樣的戰爭場景，從古代到現代、未來等，還有許多特殊的戰役，配上變化多端的軍種兵器，讓你完全體驗何謂戰爭藝術。
* 就和真正的將軍一般，你必須處理所有關於天氣、疲勞度、補給線以及低士氣等問題。
* 超強的遊戲編修工具，以你的創造力與戰爭的素養來創造修改戰役場景。



軟體世界
■高雄郵政 18-69 信箱
■台灣服務專線:(02)788-9293 (07)815-1991
■香港服務專線:(852)2729-2781

軟體世界・出類拔萃

# 綜藝大進擊

# 烈焰鋼狼傳 METAL WOLF

# 大銀河物語

面對這麼優渥的獎品，你心動了嗎？那就是快行動吧！別以爲下一個中獎的不是你喔！

# 集字兌獎雙重大驚喜

## ONE

只要購買"大銀河物語"、"烈焰鋼狼傳"、"機甲獵人"、"綜藝大進擊"四項產品，收集遊戲內附的"智冠""科技""出類""拔萃"等四張貼紙字樣，並將貼紙貼於產品內附之集字兌獎卡上，寄回本公司，將可免費獲得軟體世界發行之原版光碟遊戲軟體一套（兌換獎品明細請參閱集字兌獎卡）。

## TWO

您寄回的集字兌獎卡還可以參加幸運大抽獎，有機會獲得：

1.亞洲綠色多媒體環保電腦壹部（F5 100V），價值NT 40,000元，共3名。
2. Windows 95 中文版壹套，價值NT10,000元，共10名。
3.軟體世界及電腦遊戲世界雜誌各一年期，價值1000元，共 100 名。

機甲獵人

兌獎期限：自即日起·至85年２月底止，以郵戳爲憑。中獎名單將公佈於軟體世界第84期三月號雜誌上。



軟體世界

■高雄郵政 18-69 信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293 (07)815-1991
■香港服務專線：(852)2729-2781

軟體世界・出類拔萃





Ubi Soft
ENTERTAINMENT

# 100%




## 的足球動作遊戲

# 超動感足球

# ACTION SOCCER

*with Jonathan Pearce*

**An extremely playable arcade football game for PC CD Rom which will get you as excited as Jonathan Pearce**

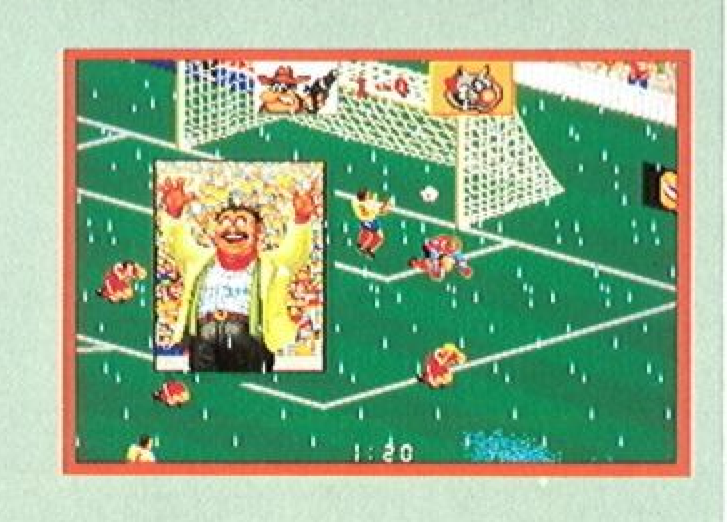
*"It's a goooooal... a meteor that NASA didn't detect has crashed into the net... goooooal"*

## 盤球搶球

傳球外帶頭頂球
各式各樣的足球絕招
招招動感十足
魅力一百

* 可選擇 2D 或 3D 的場景畫面。
* 超過 6000 張動畫圖形。
* 共有 16 支隊伍供選擇，或者你也可以創造修改屬於自己的隊伍。
* 共有 4 個不同的氣候變化，均會對比賽產生不同的影響。
* 電腦會 30 多種比賽策略，別以為你能輕易擊敗對手。
* 透過可愛逗趣的球隊造型、有趣的比賽實況報導及不可預期的爆笑事件，營造遊戲特殊的幽默風格。



瞄準上市日期

CD-ROM版




軟體世界

■高雄郵政 18-69 信箱
■台灣服務專線 :(02)788-9293 (07)815-1991
■香港服務專線 :(852)2729-2781

軟體世界 · 出類拔萃



# 海底英雄



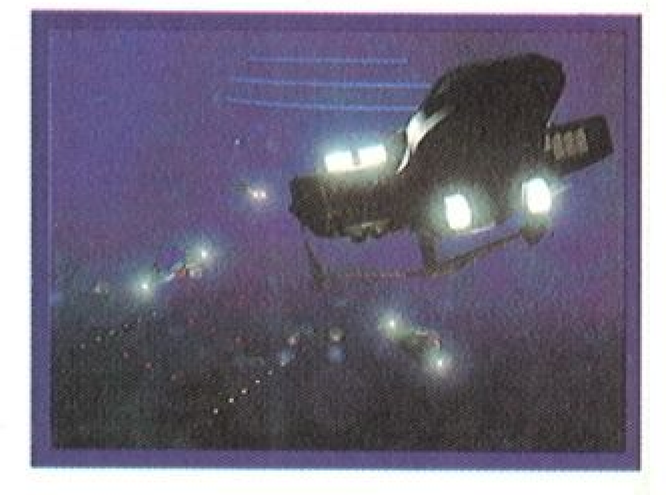

## 深吸一口氣，潛入水世界， 獵殺危險狡詐的罪犯！

- 電影式的動作震撼
- 誘人的劇情發展
- 3D 電腦著色的背景
- 角色互動，解謎，與動作挑戰獨特的組合

WETLANDS

NEW WORLD COMPUTING, INC.®

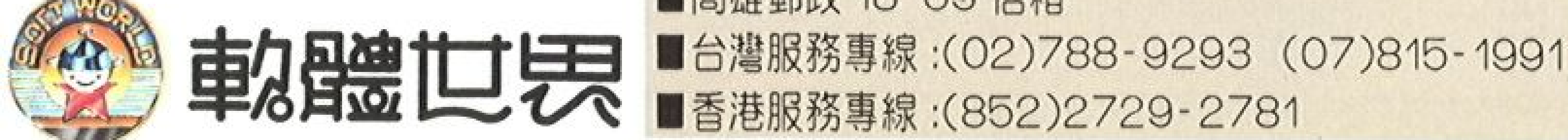






你海底世界裡的唯一英雄，你的任務是阻殺具有毀滅整個行星系統的狂人。在追殺的路途中，你會用到各種不同的武器與科技，並且駕駛數架交通工具，包括噴射汽艇，攻擊轟炸艇，和單人駕駛的機型＂海蛇＂。敵人是致命而且可怕的，想活命並完成使命，得拿出你過人的勇氣與智慧。




軟體世界・出類拔萃

新藝公司繼絕地之後又一鉅獻『戰魂』，
爲回饋玩家，特別力邀漫畫家陳弘耀先生



# 戰魂

帶你進入金屬風暴的3D虛擬世界.....


迫力滿點的3D動畫

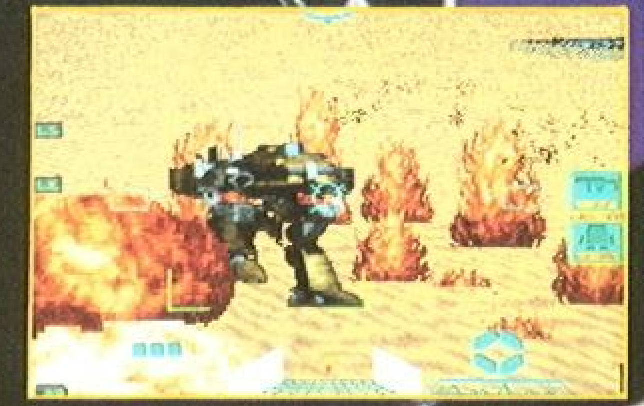

擬眞系統的操作界面

* 3D顯示的雷達效果
* 3D立體空間的擬眞效果
* 支援網路連線對戰功能
* 不同個性的僚機與你一起出擊
* 詭詐的敵機AI讓你無法喘息
* 模組化的VR操作界面，可由玩家自行配置
* 在沙漠、山谷、冰雪、祕密基地・・・等數種不同型態的場景中進行變化繁多的任務
* 玩家可操作數架各俱特色的機械人，並可自行配備武器系統
* 數十種兵器，包括機槍、雷射、火燄槍、精神力兵器等・・



數量豐富的武器配備


精緻華麗的遊戲場景


衝擊震撼的戰鬥流程

繪製精美明信片一套贈予獨具慧眼的您，敬請用心期待。

台北市南京東路四段47-1號6樓
TEL:(02)5455668 FAX:(02)5460449
6F-1 NO.47 SEC.4 NAN-KING EAST RD.
TAIPEI TAIWAN R.O.C.

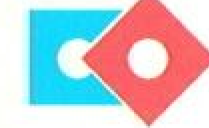
最佳的少女育成模擬遊戲 二月上旬中文光碟版發售決定 !!

親愛的爸爸，
您辛苦了！
喝杯茶
休息一下。

# 美少女夢工場II

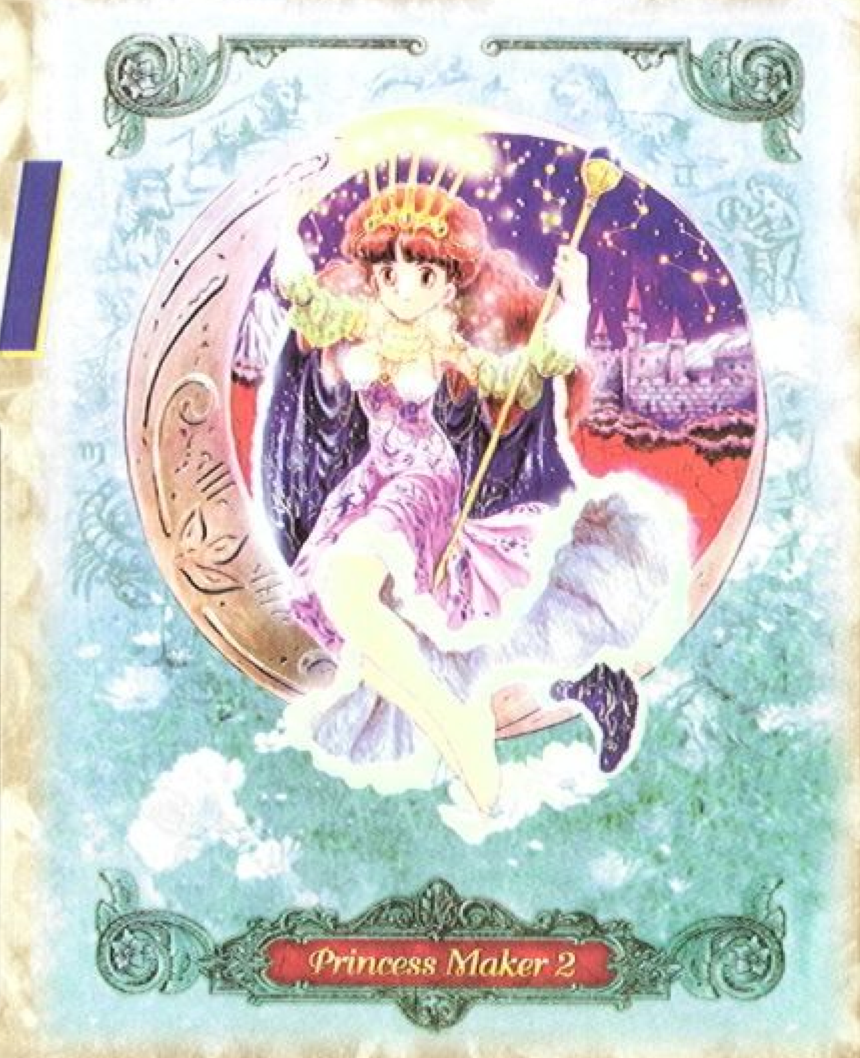


256色 光碟豪華 典藏版
支援 DOS/WINDOWS/WIN95
加入新的事件/表情/語音效果
前所未聞的悠揚音樂
是最值得典藏的精品 !!



精訊資訊 GAINAX






最新自9801中文化之超級戰略RPG！
絕豔的魔法戰鬥媲美皇家騎士團!!
創世聖戰
RAGNARØKKR
GLODIA
精訊資訊
© 1995 GLODIA CO., LTD. / KINGFORMATION CO., LTD.
絕贊發售中







鬼馬自助冒險旅行團　誠徵團員

目的地：中國武林
天數：愛玩多久，就玩多久
費用：600大洋，多退少補
(行前教授基本防身武技，旅程中並備有本地僵屍、西洋狼人、東洋SM女王...供您練功!)
備註：旅行期間所得戰利品及錢財均歸甲方所有，旅行途中遭遇意外，乙方概不負責，請自行投保意外險。




漢堂國際資訊有限公司　高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053　台北分公司 TEL：(02)503-9252 FAX：(02)503-6991　製作發行




漢堂國際資訊有限公司 高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053 台北分公司 TEL：(02)503-9252 FAX：(02)503-6991 製作發行

繼 AmaranthⅢ 後受到日本玩家熱烈迴響的最新鉅作

# 革命

## 阿曼尼斯開國啓示錄

# Amaranth KH

◆休德拉爾王國的建立共需經歷22場驚天動地的激烈戰爭

◆每場戰爭的進行最多可有8位指揮官同時登場，每一位指揮官統領數個戰鬥單位，各單位有10種不同的戰鬥屬性，單位成員的專長又細分為18類。

◆精密的組織系統，化繁為簡的操作方式，配合戰略與戰術靈活運用，是一部將戰爭模擬作到接近真實地步的 SRPG

◆浪漫的愛情故事，緊湊的劇情發展，個性化的人物造型與華麗炫目的場景絕對的身心雙重享受。

幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468




妖塔
2189
西元2189年，T市經過30年再開發計劃後，整個都市發生極大變化，所有自然景觀全部消失無蹤，取而代之的是一幢幢與天競高的建築物。在舉目所及的水泥叢林中，唯一引人注目的是一棟高聳入雲的摩天塔，亞德拉斯。這座鶴立雞群的建築物雖然氣勢磅薄，卻流傳著許多關於它的不祥傳說。
亞德拉斯的啟用時間已經拖延許久，明天終於要舉行正式啟用典禮了，這時一股邪惡的陰風突然席捲而來，一群無辜少女就要遭遇魔界妖孽無情的摧殘．．．。
幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
本產品係日本株式會社 GREAT，正式授權幸福鴨國際有限公司在台獨家製造發行，依據著作權規定，嚴禁任何形式之複製、出租、公開播映及平行輸入，否則將依法究辦。
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAT



金門大富翁之
戰地大亨
一套集歷史、地理、觀光、遊戲、趣味、益智等複合式超質大富翁軟體
●超質光碟版、熱賣中
●超質磁碟版、特價510元、限量發行、要買要快!!
新春鉅獻
限量發行
超值磁碟版 特價 510元
宏申資訊有限公司 HORNG SHEN INFORMATION CO.,LTD.
台北縣永和市福和路一五七號十樓 TEL:(02)920-3871 FAX:(02)925-6550



狂龍傳
異世界中國風超RPG炸裂！
融化您心中城堡的狂熱物語！
不想被搶的只剩內褲，
就快滾。
獵戶流星斬
在旅行中尋找未知夢想 在腳印中造就英雄傳說
滾滾工作室推出
有限公司代理
台北縣中和市成功南路13號3樓
TEL:(02)949-8317 FAX:(02)9498318

# 運鏢天下




中國武俠風味的策略遊戲
模擬鏢局行規及營運狀況
四大鏢局，各有不同的競爭謀略
招聘及培養鏢師，擊退頑強盜匪
送禮給官府、山賊、幫派，各種手段任意發揮
超高智慧的電腦ＡＩ，挑戰您的作戰策略
精緻柔美的數張地圖，名山古剎盡收眼底



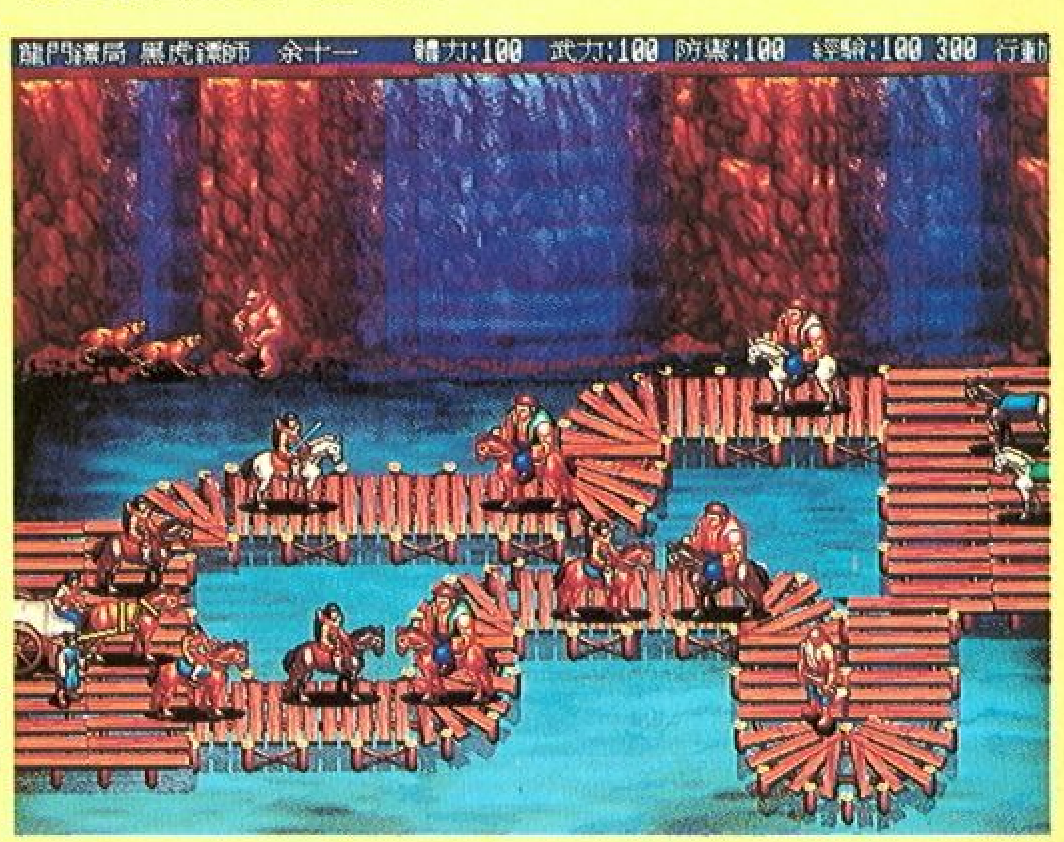
光譜資訊有限公司
T－TIME TECHNOLOGY CORP.
地址：台北市濟南路二段13-1號6樓 電話：395-7200

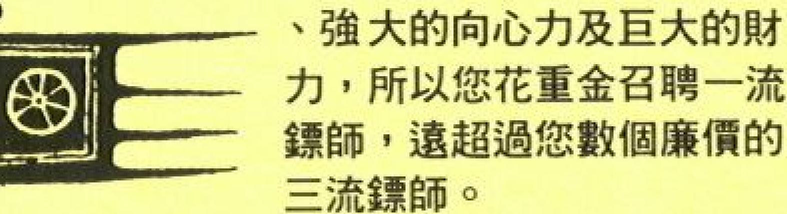





# 監控運標掌握敵情

您所經營的鏢局不定時的會有生意上門，您必須即時派遣鏢師及選擇安全的路線，以最少的人力及時間達成運鏢的任務，賺取最高的利益，但別忘了對手正處心機慮的在切斷您鏢局的命脈。

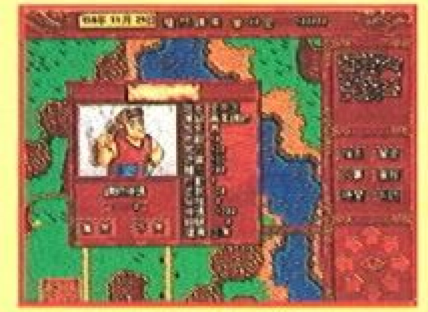


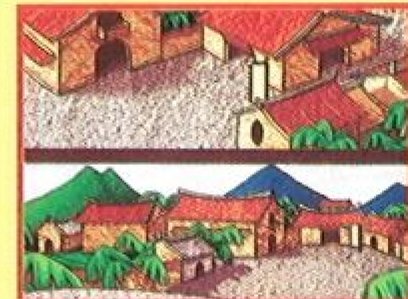




所有成功的經營者，必定擁有優秀的鏢師、強大的向心力及巨大的財力，所以您花重金召聘一流鏢師，遠超過您數個廉價的三流鏢師。











# 天災人禍神仙難料



然而，天災人禍是難以預測的，如何趨吉避凶就全看您的判斷了。

# 佈陣作戰考驗智謀

無情的盜匪是不會在跟您作戰時心軟的，您必須抱者視死如歸的心態，將每個鏢師的能力發揮到極限，並妥善運用包圍的技巧，這將是您突危的唯一法則。



# 成功失敗一線之間

鏢局經營的成功失敗往往取決在經營策略及機運，但勝敗全都操縱在您的手上。




「將族」與「世紀末商業革命」作者聯手出擊
真正的
標準台灣十六張麻將規則
麻將街上各具特色的麻將館，供您打牌賺錢
賭場是另一個賺錢的好去處
想使用密技嗎？先拜師學藝吧！
「麻將公會」設有
「麻將技術研習所」教您如何打麻將
「麻將段位檢定所」檢定您的麻將技
證書
COURAGE CASINO
錢輸光了嗎？
您可以打工賺錢、
進當鋪典當物品、
或是向地下錢莊借高利貸
琳瑯滿目的
「大補中藥店」
販售各項補品
640X480 256色高解析度畫面
贏得麻將大賽冠軍是最終目標
您有自信能打敗各路英雄成為「麻將大師」嗎？
歡迎麻將高手前來挑戰
想在「麻將大賽名人堂」留下您的大名嗎？ 加油吧！
T-TIME
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號3F 電話:(02)395-7200

光譜資訊 強力推薦

# 麻將大師

# MAHJONG MASTER




赤月
野心勃勃的伊金公爵，就像盤伏在草叢中俟機捕食獵物的土狼般，隨時準備著吞噬雅特蘭提斯
Aegeom
智力/91
伊金
步兵指揮力/94
弩兵指揮力/25
一套全方位的即時策略遊戲
讓你擁有更真實的策略感受
精緻華麗的遊戲畫面
震撼刺激的 3D 對決
獨具個性的將領
豐富的人物對話
更加真實的即時策略
四十五度視角的即時戰略
640*480*256 色　高解析度
誠徵
美工、企劃、程式、劇本人員，歡迎對製作PC GAME有興趣者加入，請準備履歷照寄到本公司郭小姐　收
P.S. 可午後上班
21 世紀縱橫股份有限公司
北市建國北路二段137號3F　TEL:(02)5025969


聖光島
從城市到野外，
640*480 的瑰麗色彩。
優美的配樂及音效、
充滿視覺效果的人物裝備圖型，
物品皆實際存在於每個角落。
劇情上的發展沒有預設任何立場，
它有多達 12 種的結局。
容易使用的滑鼠介面。
聽聞天使的佳音，
緊緊握住惡魔的雙手，
你將開始艱難的冒險旅程。
誠徵：美工、企劃、程式、劇本人員
歡迎對製作 PC GAME 有興趣者加入
請準備履歷照寄到本公司 郭小姐收
P.S 可年後上班
世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段 137 號 3F TEL：（02）5025969

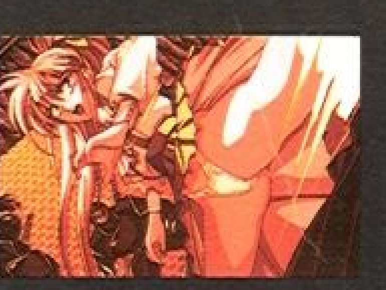



# YES!HG

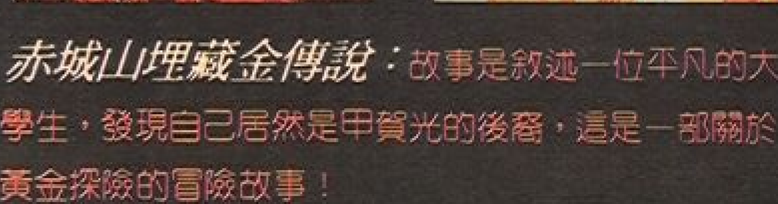


## 無與倫比的衝擊！天堂鳥將讓您的大腦與感官接受強烈震撼！

您買 1 套的價錢等於買了 8 套的遊戲！




*赤城山埋藏金傳說*：故事是敘述一位平凡的大學生，發現自己居然是甲賀光的後裔，這是一部關於黃金探險的冒險故事！

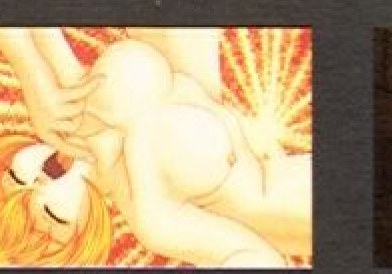





*DARK TRADE*：有一間演員製作公司刊登了召募打工者的徵人啓示，有一位年青人看到這則啓示後前來應徵，他要應徵的工作居然是和好幾位偶像女明星從事 H行爲. 究是福是禍？如果是你的話，該怎麼辦？




*超少女烈華*：美少女烈華，她擁有非常厲害的超能力！由於邪惡的統帥一歐辛．撒耶路；他的父親曾經被烈華打倒！所以，他決心要向烈華展開復仇的行動.




*EVER*：主角來武鬥大會，是由於單戀的對象要去參加的緣故，才不得已向大會報名參加，令人生懼的地下迷宮在這個武鬥大會中計劃醞釀著某種陰謀，這迷宮已變成了可怕的寄生物．．．．伊瓦的巢穴了．．．．



*豪州怪奇紀行*：澳州的旅行是非常非常的令人嚮往的，但是，假期的每一晚都接連出現奇怪的夢境，這一趟的旅程，到底會有什麼奇怪的事件會發生呢？

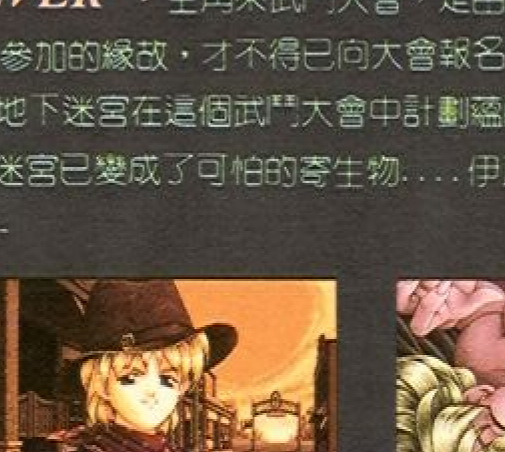



*DS*：這是一段驚悚的 SF 科幻故事；是敘述被當作武器而製造出來的人工生命體布雷茲，他是被製造爲了復仇而生活著，喜歡黑色劇情的玩家應該會喜歡這一段！





*罪與罰*：故事的情節是主角「將史」，因爲太愛自己的妹妹千秋已到了無法自拔的程度而終於將她侵犯了，事後，此事居然被一位名叫真澄的寡婦知道了，掌握了証據的真澄，利用將史弱點恐嚇他，並且剝奪他的自由．．．．

*快槍手強尼*：這真是一部好笑的劇情，主角強尼是位坐擁「快槍手強尼」之別稱的一名西部男子，但是這個別稱並不是代表他的槍法很快，而是在他初次體驗 SEX 時，在短暫的瞬間就發射了、、、這就是名稱的由來，一天他卻被捲入拯救城鎮的困境之中，這位早洩的男子能拯救這座城鎮嗎？

- 8 種劇情、8 種風格，讓您受享受不同的背景畫風及故事，它的聲音效果，絕對讓你耳目一新！
- 劇情收錄有 SF 科幻、幻想、超刺激 H 劇情、浪漫的異鄉風情、爆笑的快槍手傑克、懸疑的黃金探險．．．等等，內容充實的官能鉅作，您絕不可錯過！


天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3 樓

福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路 182 號 2 樓





Himeya Soft Inc.




授權代理

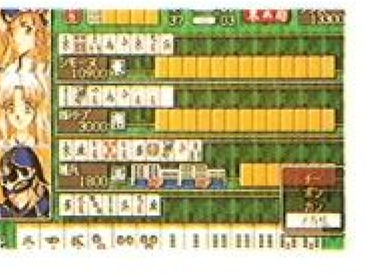
# 去年，麻雀幻想曲 II 在排行榜高居不下
# 今年，麻雀幻想曲 III 將再度讓您震憾！

未滿十八歲禁止購買





- 在故事模式方面，延伸第二集精彩內容，帶領你走到另一個國度；由日本名漫畫家「聖少女」精心設計，不論場景、人物角色，均讓你感受華麗與精緻的畫面！





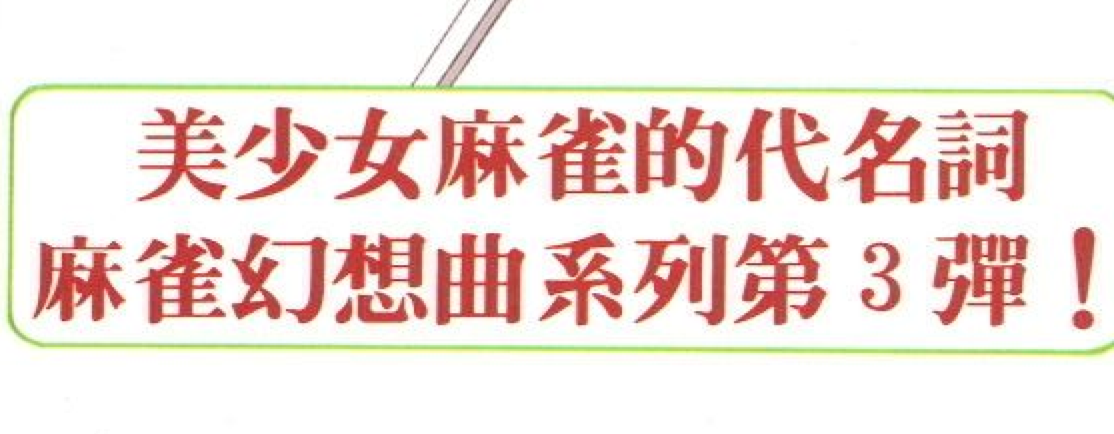
- 第三集裡，共有 8 人功能，更添加新一代的人工智慧程式，可以 2、3、4 人對戰，打的更刺激！另外，比二代更多了一道『段位認定』模式，讓你的頭腦體操發揮到極限，更有成就感！另外設有美女 VS 對打模式，共有 11 名，您可以挑選 1~3 名對打！並有鑑賞機能，要你贏的越多！看的越多！在初學者教學模式方面，讓初學者更輕鬆學會 13 張麻將。





- 更刺激大膽的故事內容，讓你 100%興奮的畫面！保証精彩絕倫，絕無冷場！新春強檔，及早搶購！

# 麻雀幻想曲 III
*Mahjong Fantasia the 3rd Stage*






**天堂鳥資訊有限公司**
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3 樓
TEL:(02)918-4877FAX:(02)918-7334

**福旭國際股份有限公司**
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路 182 號 2 樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283





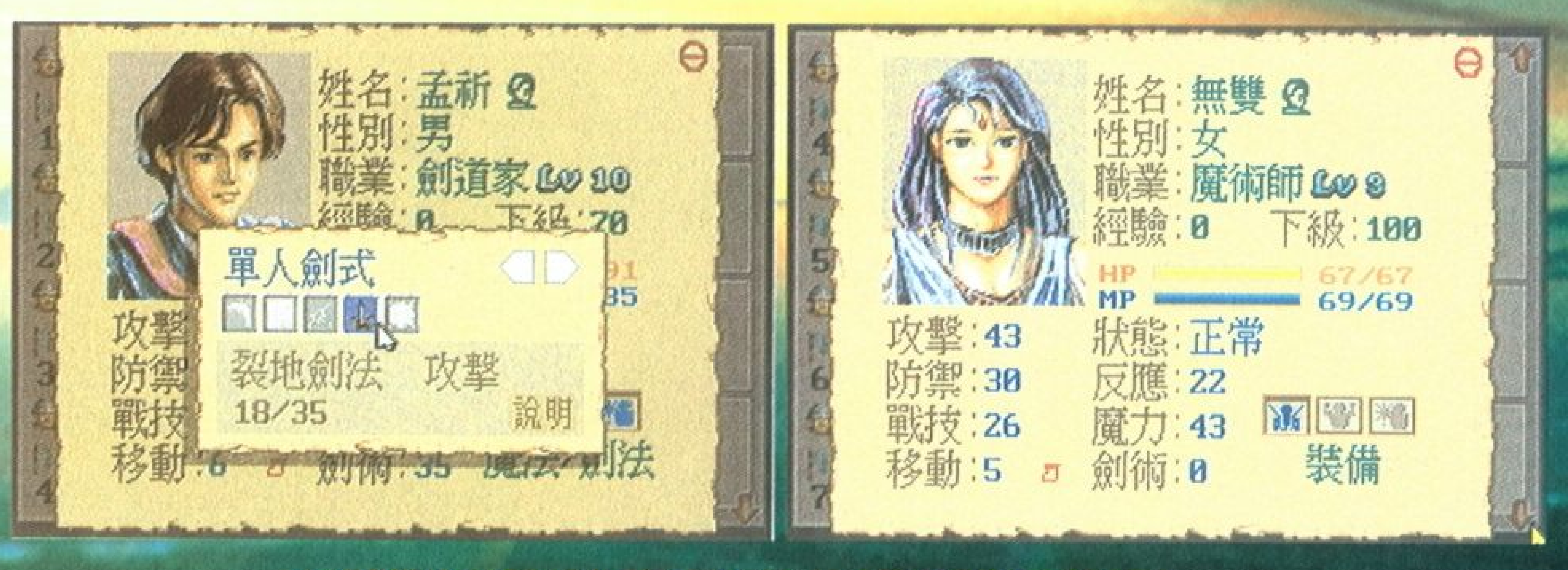
玩過所有的大富翁，但是你絕對沒玩過這一套！
1996 年元旦
天堂鳥強勢巨作
未滿十八歲禁止購買
第一套美少女大富翁；金錢、女人、權力爭奪戰
華麗人生 2
完全自由化的商業買賣設定，清晰的視窗一覽表，各種幫你達到追求金錢、名利、女人的手段，流暢 的進行方式，享受更高一等級的大富翁模式遊戲。
最高遊戲人數 4人；每位女孩都有愛情度、忍耐度及喜好物；可以針對不同女孩採取不同的追求方式；也可以挖角對手的旗下女子，各種有趣的機能超 滿載！讓你享受追求女孩的樂趣！
利用旗下女孩子在自己開的商店工作，愛情度愈高，所賺的錢愈多；再利用金錢建立自己的商店體系 進行挖角戰略。
總人數 30名的美少女、各式的美女皆有不同性格， 各色工作包含：女子校生、護士、社長秘書、保田.....等等；另一種新的籌碼，絕對讓你玩到忘了關機
Fairytale
フェアリーテール
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市民權路 42巷 59弄 3號 3樓
TEL:(02)918-4877FAX:(02)918-7334
福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路 182號 2樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283
版權所有・嚴禁盜拷
獎金檢舉專線： 918-4877



超時空英雄傳說
2月上市
突破傳統的
新型態
戰略RPG
●豐富的劇情-多達三萬多字的精采劇情。
●多種轉職路線-玩家隊伍有10種系別62種職業可供轉職選擇，另外還有多種特殊部隊，如會飛的鷹人、水上的湖怪，投石巨人、蛇法女妖．．．等多達50餘。
●動聽的CD音樂-遊戲中可聽到燒錄成CD音軌的23首音樂，首首動聽，還可當CD 音效播放。
●其它還有-高AI的電腦控制角色、獨特的魔法和劍術學習過程、方向性攻擊、魔法系別相生相剋．．．太多東西等著您親自來體會。
徵：美術設計、遊戲企劃
變化豐富的場景　有高山、河流、沙漠、火山、冰原、宮殿、村落、海上．．．等共有近50個不同場景的戰場。
宇峻科技有限公司 台北縣板橋市文化路一段129號3樓 TEL：(02)272-0089 FAX：(02)272-2697



震撼的施法畫面　　7種系別49種魔法、2類劍法15種劍術，突破困難在立體戰場上直接表現。




細膩的角色刻劃 多達百餘精心手繪的角色造形



國內首創高達16層的地形高度變化，更眞實多變化的場景。

# Dragon Knight 4

# 龍騎士 IV

高解析的畫面，優美動聽的音樂以及生動活潑的人物，可由靜態的畫面感受動態的效果。其故事乃是延續Ⅲ代的劇情玩家則扮演Ⅲ代中男女主角的兒子，展開一連串更新奇的冒險故事，是一部值得回味的經典之作。

**春節鉅獻！**

限 禁止販售未成年者 十八歲以下嚴禁購買













**歡樂盒有限公司**
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

**GAME BOX CO.,LTD.**
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424

# 同級生 2

elf エ・ル・フ

多謝大家對我們的支持，我們能有這種成績
全因您的愛護。
有您的呵護，我們將帶來更多的歡樂。
就讓我們帶您走過羞・澀・的

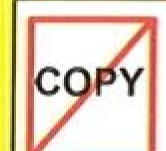
**青春吧！！**



限 禁止販售未成年者 十八歲以下嚴禁購買

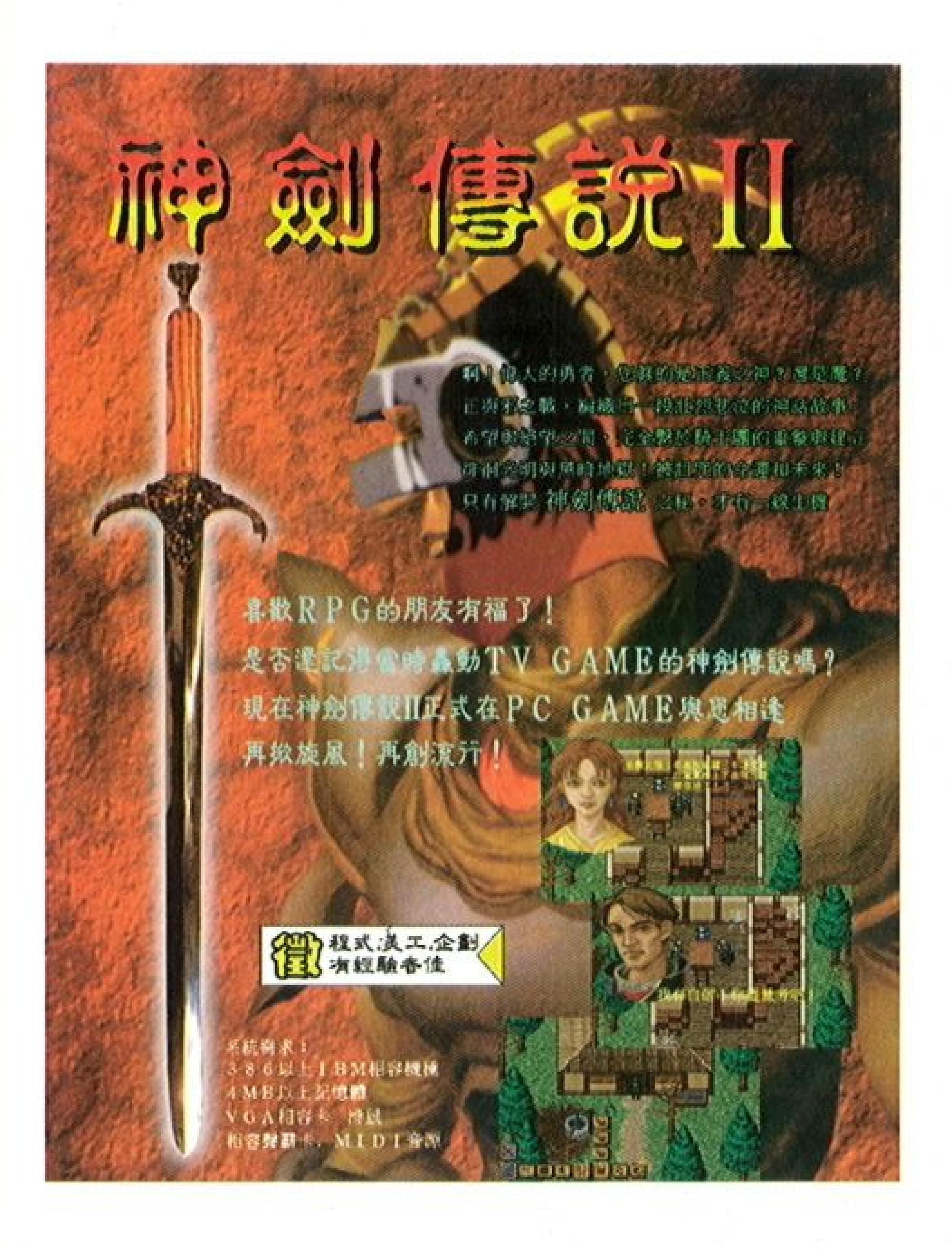
**歡樂盒有限公司**
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

**GAME BOX CO.,LTD.**
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424




商標註冊保護
請勿非法拷貝
侵權者絕無寬貸
檢舉獎金專線
(02)2320421

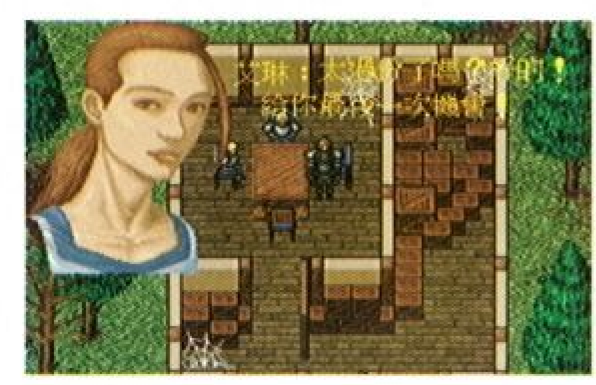


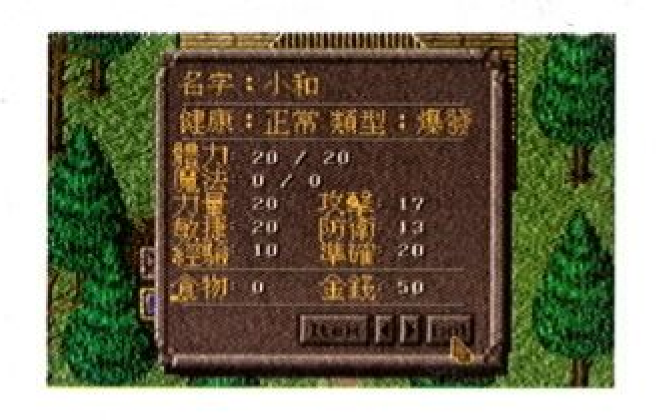













# 强片預告

# 屠龍戰記

動作與角色扮演的完美結合！！

在特路里亞大陸裡傳說有12條聖龍，其中法力最强大的一條叫做厄斯的聖龍，突然有了想併吞整個大陸的野心，自此特路里亞就籠罩在厄斯所控制的黑暗世界之中。

400年之後，出現了4名為了爭取和平與自由起而反抗的勇士他們所嚮往的和平世界是否能再重現‧‧‧‧？






華麗生動的戰鬥景觀！！



刻畫細膩的人物造型與場景。



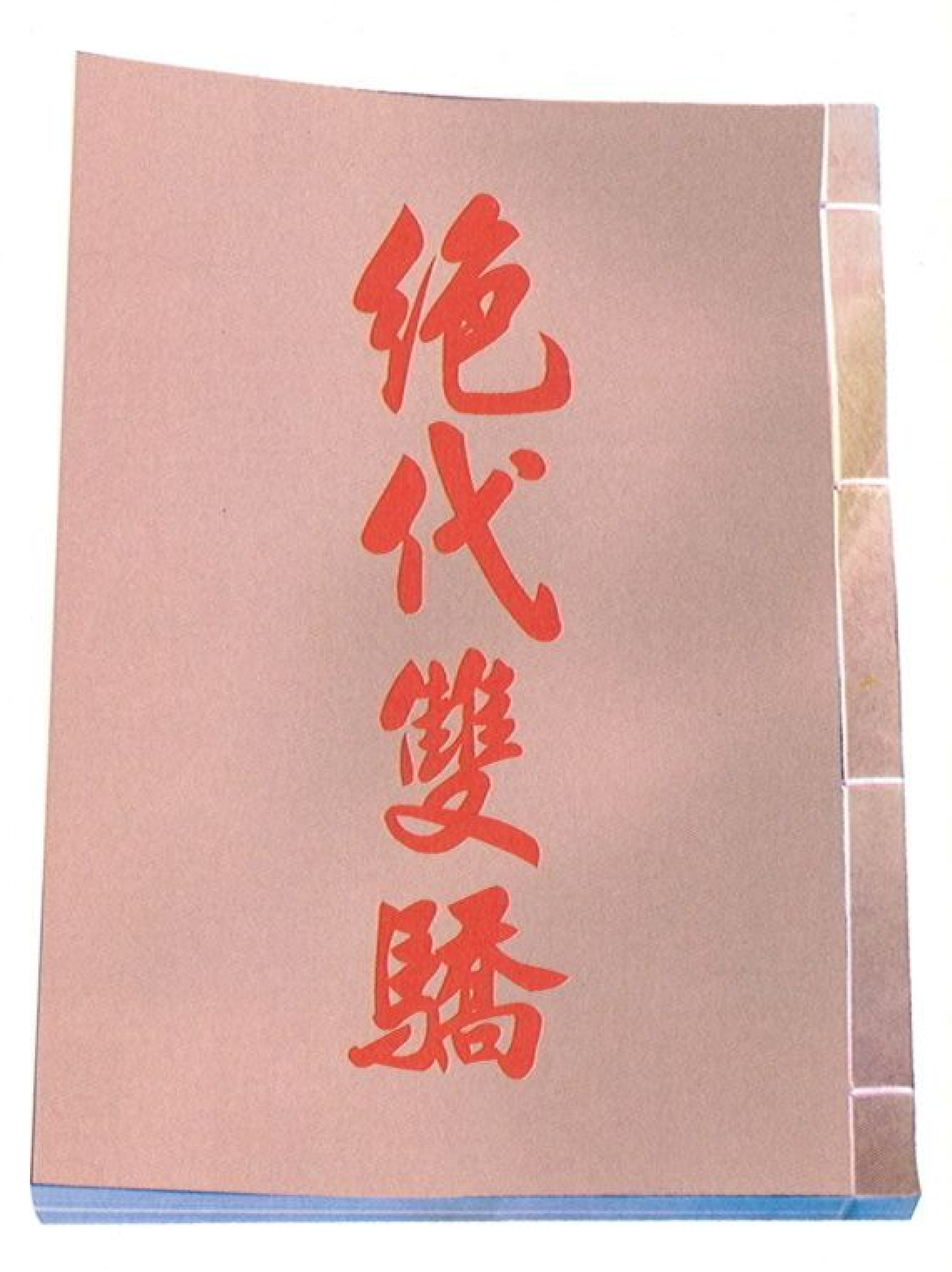
重現金庸筆下的武俠世界。







全新型態的戰鬥AI；
多線任意組合的伙伴，
幽默風趣的對話系統！！





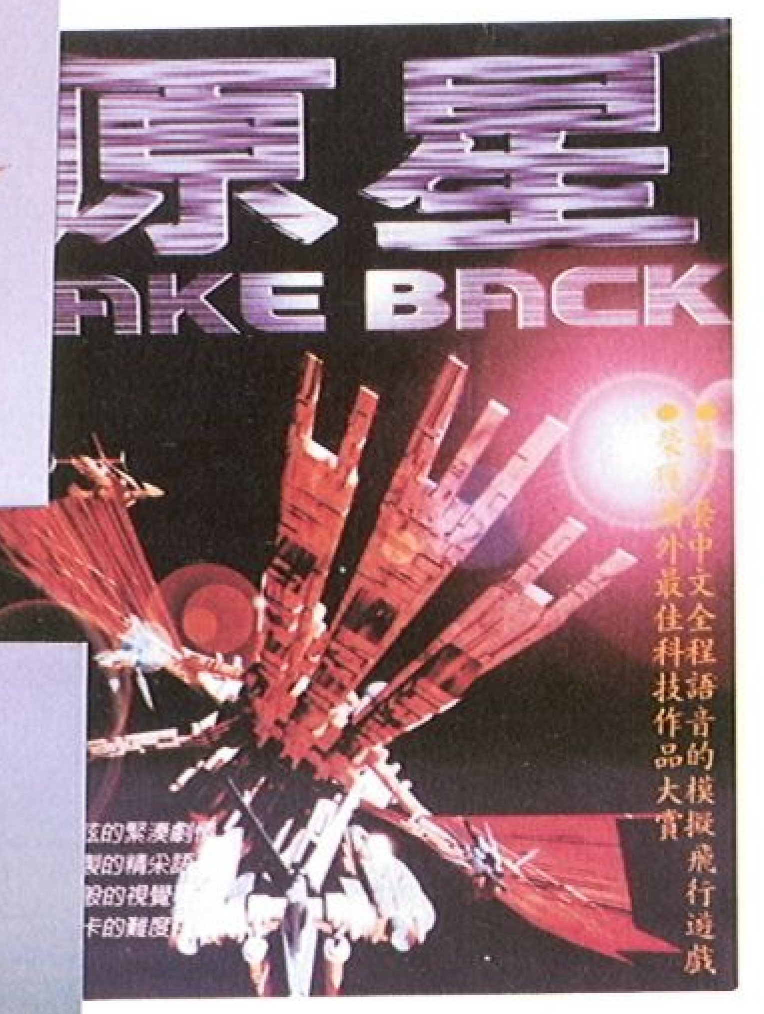

歡樂盒出品
玩家有信心









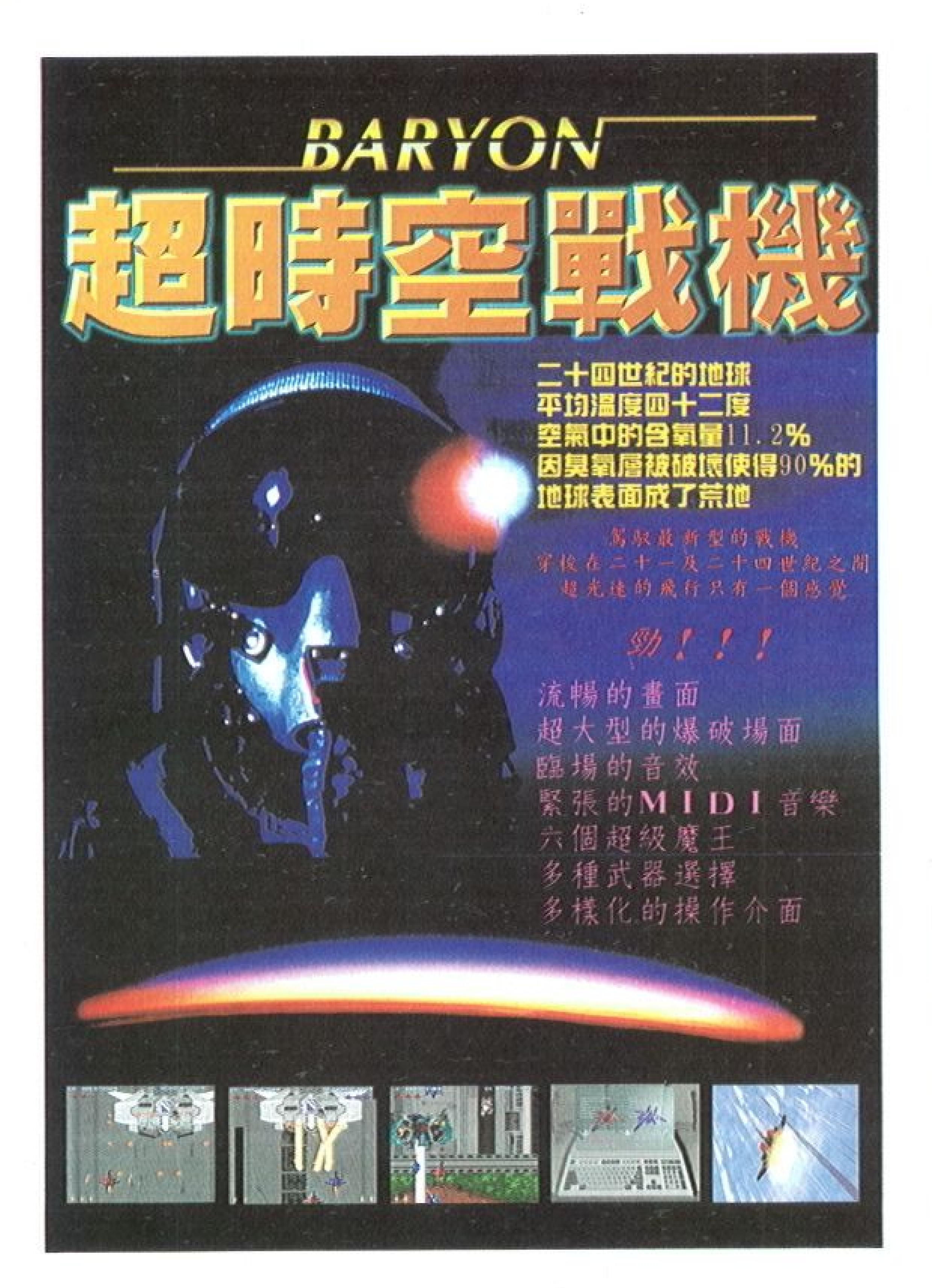





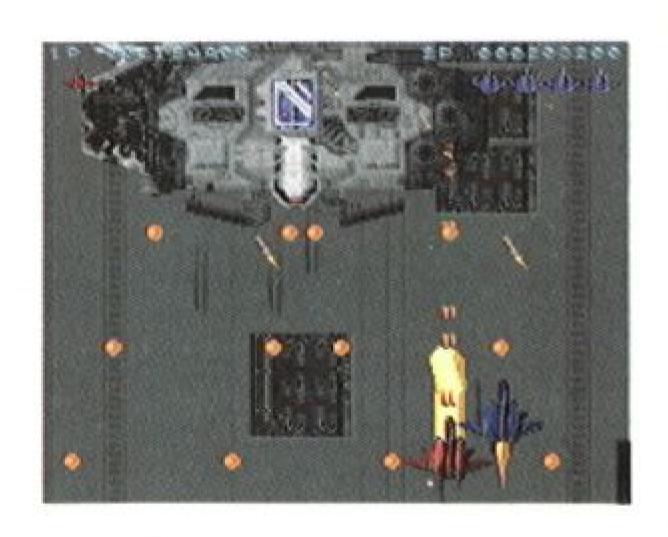


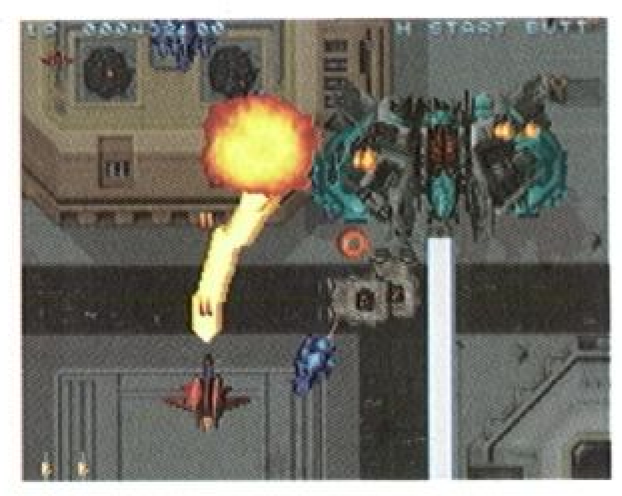
天下無敵





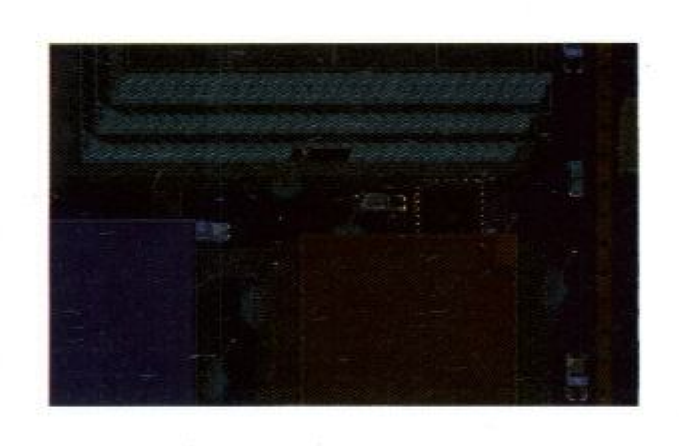






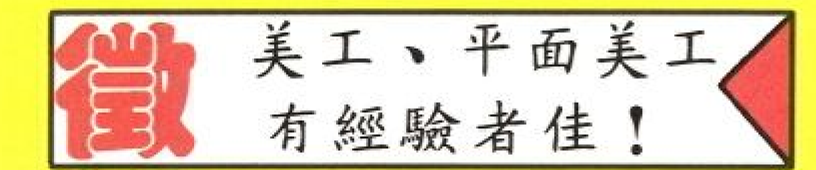







**歡樂盒有限公司**
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

**GAME BOX CO.,LTD.**
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424







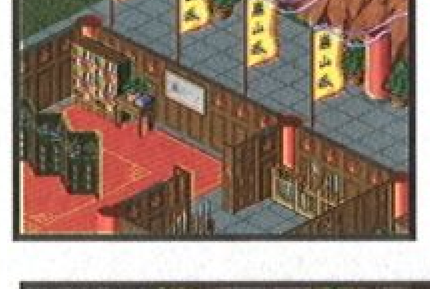


完全延攬金庸小說十二部三十六冊的大魔頭、奇男女
盡心收錄小說中所有幻妙至極的窮山惡水、洞天福地

**角色扮演＋劇情冒險＋人物養成**

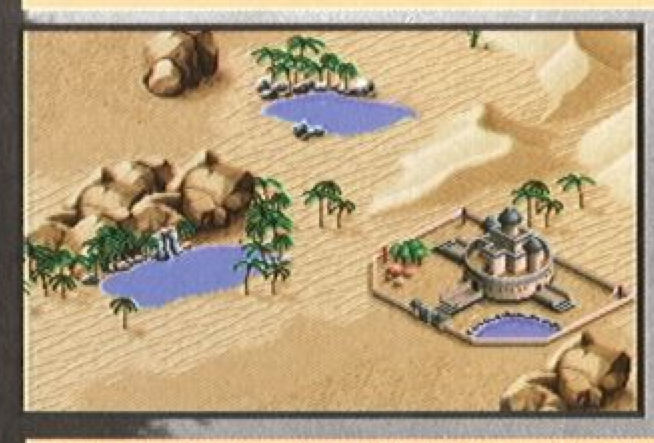
您將和張無忌、楊過、段譽、令狐沖
等豪情男子同時一塊兒笑傲江湖
與東邪西毒、南帝北丐華山論劍，
和滅絕師太、東方不敗鬥戰光明頂
彈指一頃間！方寸遊戲中！
您將交遍所有您心目中神往的武俠人物，
習完全部驚世駭俗的武功！
您還可將金庸筆下正邪派人物來個大和解，
共同攜手顛覆中原武林！







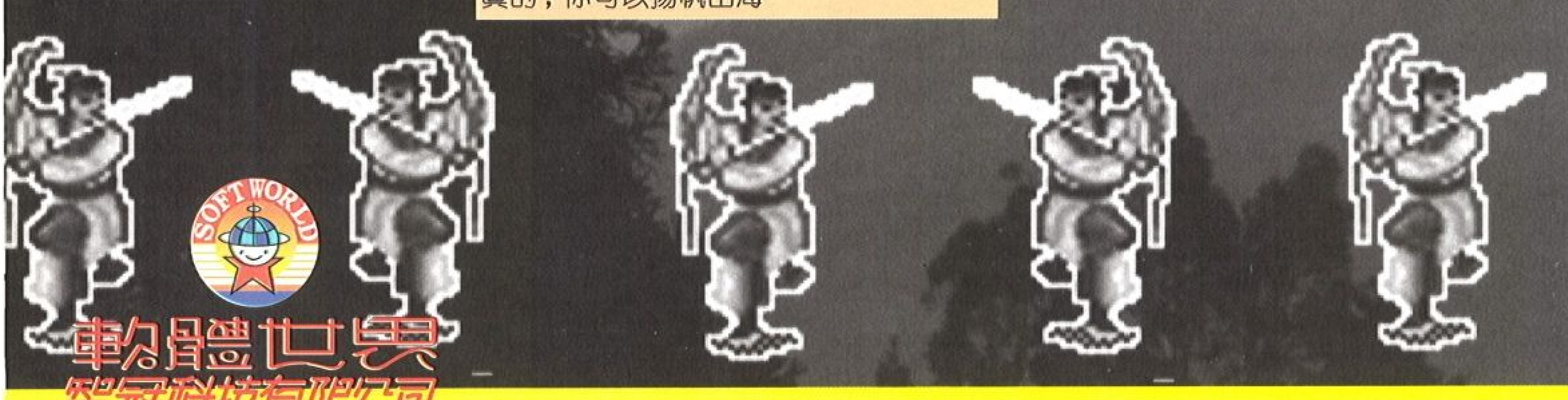
神鵰俠侶中著名之場景，
活死人墓與重陽宮外觀 .....



沙漠之地形，其建築物爲明教分舵 .....



眞的，你可以揚帆出海





部份出場之人物，看你認識幾個 .....



部份出場之人物之全身造型




本圖為物品使用狀態圖，
你是否注意到有各式的秘笈可修煉
請儘情的培養你隊員，
讓他們學會各種武功



本圖為人物戰鬥時的精彩剪接 .....

有笑有淚有愛有恨有喜有悲
無畏無私無礙無雙無愧無敵
看金庸小說，五味雜陳！
玩金庸遊戲，必定盡興！
一個將大師畢生功力精華
融於一爐的經典大遊戲——



声
JAPAN

What kind of man play what kind of bird

# 什麼人玩什麼鳥？

## 首度引進梯形共振概念的超防磁多媒體電腦專用喇叭

- 甚麼音效卡配甚麼喇叭！
- 根據一項統計：凡是使用或更換過兩種以上音效卡的人都會驚訝的發現，其實在換了音效卡後，雖然聲音會感覺稍許不同，不過實在無多大差別！原因到底何在呢？
  因為‧‧‧‧‧「喇叭」！
- 多媒體電腦專用之發聲机誕生了：阪京引進日本設計技術理念之超防磁多媒體電腦喇叭將讓您耳目一新；運用在EM98MPC最新的「梯形共振概念 (Trapezoid Resonance Design)」讓您花最少的錢得到最大的音效比；其超防磁強度更可讓您縱使將喇叭放入主機內也不會感覺到有任何影響。
- 建議您找一台能與自己音效卡相匹配的喇叭！
- 請關心您「電腦的嘴」！




阪京實業股份有限公司　消費者服務專線：(02)332-8927

